平成８年６月15日発行（毎月15日、30日発行）
第11巻第12号通巻171号
昭和62年５月６日第３種郵便物認可
ゲーメスト5/30・6/15合併号特別付録

ゲーメスト見聞録

あのころ、この号、このゲーム…

ゲーメストとビデオゲームの歴史がすべてココに！

ゲーメスト創刊10周年記念

GAMEST



内神田の中心で“ゲーメスト”と叫んだマニア

ゼビウスからゲームに燃え始めた僕は、いつの間にかゲームセンターに通うようになっていた。当時は、若かったし熱血ゲーマー君で、ひたすらゲームを楽しむと同時に、ハイスコアに人生のすべてを注ぎこんでいたといっても過言ではない。

そのころ、ゲームは、不良のするもので、反社会的なものだった。だが、僕はいろんなタイプの人が、集まって楽しむことができるゲームが、ゲームセンターがとても好きだった。純粋培養されて、どうにもうわついているように感じられる某大学で、友人はあまりできず、僕は目的も見い出せず、ゲームセンターに漂う存在であった。

そんな中、人がなんと言おうと、価値あると思ったのがゲームであって、それは今も変わらない。ゲーメストで原稿を書き、それが載ったのは創刊第２号である。当時のゲーメストは、〝ゲーセンのゲームの雑誌なんて成り立つわけない〟と思われていて、みんなある意味反骨精神、ボランティア精神だけでやっていたところがある。もうかるわけない仕事を、好きなだけで必要以上の労力を注いで肩ヒジ張ってみんなこなしていた。

そんなマニアック精神が、今日ここまで続いてきたゲーメストを支えているのは言うまでもないことである。雨もりのするビルから、わりと普通のビルに移り、ライターの数も増えた。ゲームはいつのまにか世間に受け入れられ、一般的なものになってきた。

その中で、プレイヤーの意識も変わっている。ゲーマーの反骨精神（ゲーマー魂!?）は失われたのかもしれない。でも、ゲームというものは、それ自体価値あるものだし、人と人をつなぐ絆だし、いろいろな人生を教えてくれる道具であると思っている。今までゲーメストを存続させてくれて、ありがとう。そして、ゲームを通じて、少しでもあなたにとって、豊かな何かが、あなたの人生に刻まれるように祈りたい。

ゲーメスト編集長

石井ぜんじ

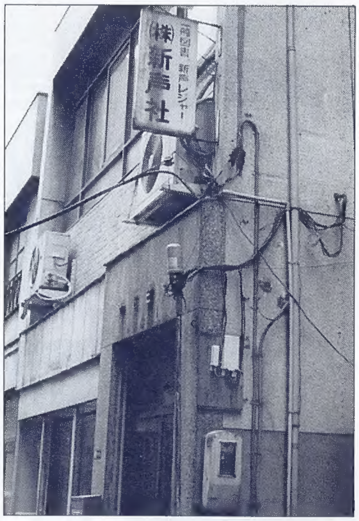


あのときマニアは若かった！

ゲーメスト10年史

1986年4月に創刊号が発売され、はや10年…。そりゃ10年もあれば、いろんなことがあるよなあ…というわけで、ここではゲーメストの歴史10年を振り返ってみた。キミはこのころ、何をしていたかな？

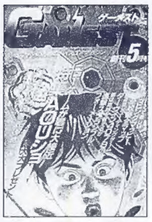




かつて編集部があった柴田ビル。ここで数々の伝説が生れた…。

ゲーメスト5月号

〈判型はA4判、発売日は18日の偶数月隔月刊〉AOUショー特集／スクランブルフォーメーションなど



ゲーメスト7月号

セガ特集／ファンタジーゾーン／トイポップ／魔界村／連載「ゲーム常識用語集」／パソコンゲームコーナーなど



主なゲームタイトル

○ゼルダの伝説（FC／任天堂）2月
●アーガス（ジャレコ）3月
●怒（SNK）3月
●ダーウィン4078（データイースト）3月
●ハレーズコメット（タイトー）3月
●ファンタジーゾーン（セガ）3月
●黄金の城（タイトー）4月
●闘いの挽歌（カプコン）4月
●ワンダーボーイ（セガ）4月
○グラディウス（FC／コナミ）4月
○ゲゲゲの鬼太郎妖怪大魔境（FC／バンダイ）4月
●アルカノイド（タイトー）6月
●アルゴスの戦士（テクモ）6月
●トイポップ（ナムコ）6月
●熱血硬派くにお君（テクノスジャパン）6月
○スターソルジャー（FC／ハドソン）6月
○魔界村（FC／カプコン）6月

1986年

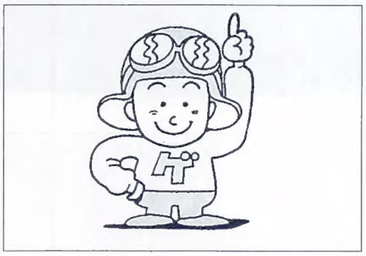
10年。そう、ゲーメストが創刊して10年たつのだ。創刊時に生まれた子供は小学4年生になり、当時高校1年生であれば、25歳になっている。

そう考えると非常に「時間が経過した」という気になるが、実際に作っている側からすれば、「え?もう10年?」という気分だ。なぜなら、この編集部では、あまりにもいろんな出来事が多く、時間を感じ取っている暇はまるでないからだ。朝か昼かはもちろん、曜日もわからなくなってくる。場合によっては、季節までわからなくなる（かなり重症）。

言葉を言い換えれば、それだけ「充実」していたのも事実。ホントにいろんなことがあった。

そんなわけで、古株ライターのC・LAN、ずるずる、NO、それに加えて編集長のさわたり、編集のむねたつとかわでんの計7人で当時の裏話を暴露（?）してもらいつつ、いろいろと語り合ってもらった。

さて、どんな話が出てくるか…。



ゲー太郎なるマスコットキャラ。いたねー、この人!

さわたり（以下、さ）…今日みんなに集まってもらったのは、「ゲーメストの10年を振り返る」ってことで、いろいろと話をしてもらいたいんだけど。

まずは創刊の年、86年からいってみよう。

むねたつ（以下、む）…いやー、創刊当時って、サイズがA4判でデカかったんですね。

ぜんじ（以下、ぜ）…雑誌のキャッチも今は「ゲームセンターを10倍おもしろくする本」だけど、創刊当時は「ゲームファンのためのハイスコアマガジン」だった。

NO（以下、N）…露骨にハイスコアラーが作った本ということが分かりますね。ファミコン関係の記事もかなりあるし、ページも薄い!全96ページですよ。

む…現在は、その2。5倍はありますね。

かわでん（以下、か）…表紙は山瀬まみですか?コレ。

さ…マリオのピーチ姫の声をあてたことでの起用でしょう。

ずる（以下、ず）…この年は、

この世の動き

「スケバン刑事2」や「北斗の拳」が盛り上がる。また、「ドラゴンボール」のアニメ放映開始もこの年。

劇場では「天空の城ラピュタ」が人気を博す。

●ニューヨーク株式、29年大恐慌以来の大暴落。（1／8）
●米スペースシャトル、空中爆発。乗員7人死亡。（1／28）
●85年全国喫煙調査で、喫煙者率38・3%。1年に9万人減少。（2／10）
●伊豆・熱川温泉のホテル大東館で火災、24人死亡。（2／11）
●第1次教科書訴訟で国家賠償を求める家永三郎、全面敗訴。（3／19）
●アイドル歌手・岡田有希子が飛び降り自殺。少年少女の後追い自殺現象起こる。（4／8）
●ハレー彗星が地球に最接近。（4／11）
●チェルノブイリ原発事故が起こる。（4／26）
●東京サミット初日を狙って、中核派が迎賓館に翼付き弾5発を発射。（5／4）
●島田事件（54年）の死刑囚赤堀政夫の再審決定。（5／30）
●ベトナムの二重体児ベト・ドク（6才）のベト危篤、日赤医療センターに収容。（6／19）

7月	8月	9月	10月	11月	12月

8月
ゲーメスト9月号
（判型がA4判からAB判に変わり、内容もアーケード関係オンリーになる）タイトー特集／バブルボブルなど



10月
ゲーメスト11月号
AMショー特集／ウエック・ル・マン24／アウトラン／サラマンダ／源平討魔伝開発者インタビューなど



12月
ゲーメスト87年1月号
コナミ特集／恋のホットロック／ダライアス／怪傑ヤンチャ丸／怒号層圏／奇々怪界など



●イシターの復活（ナムコ）7月
●沙羅曼蛇（コナミ）7月
●アテナ（SNK）8月
●スラップファイト（タイトー）8月
○メトロイド(FC／任天堂)8月
○悪魔城ドラキュラ（FC／コナミ）9月
●アウトラン（セガ）10月
●WEC・ル・マン24（コナミ）10月
●奇々怪界（タイトー）10月
●源平討魔伝（ナムコ）10月
●バブルボブル（タイトー）10月
●ロードランナー帝国からの脱出（アイレム）11月
●サイドアームズ(カプコン)12月
●アレックスキッド（セガ）12月

アウトラン、アルカノイド…。
ぜ…そうそう、アウトラン！ セガに取材用の筐体がなくて、全部イラストで攻略記事やったんですよ。たいへんだった。
さ…そして、これがゲーメスト最初のマスコットキャラクターのゲー坊ですね。いたねー、こーゆー人！
か…ヒトか（笑）。
ぜ…これが一番インパクトあったと思うんだけど。
さ…創刊に関する逸話として、ちょっとハッキリさせておかないとならないことは、ゲーメストとVG2の関係ですか。
か…VG2って？
ぜ…ゲームサークルっていうか、ゲームサークル連合かな。
さ…創刊時のライタースタッフがVG2の人が多くて、実際創刊号にいきなり読者コーナーがあるのもVG2で募集したからなんだよね。でも、後々まで印象として思われていたのが、VG2のサークル会報を商業雑誌化したもの＝ゲーメスト、という図式。
ぜ…特にそういうわけじゃないですね。編集部内でも、基本的にVG2はVG2、ゲーメストはゲーメストでしたからね。


この座談会を行っているところ。みんなゲーメストを読みふける！

●チェルノブイリ原発事故、人為的ミスが原因と公表。（7／19）
●東北自動車道（浦和・青森）全通。（7／30）
●金融機関、第3土曜も休業開始。（8／16）
●朝日新聞社世論調査で原子力発電推進に賛成34％・反対41％。（8月）
●社会党委員長に土井たか子選出。（9／6）
●国鉄の分割民営化に反対する中核派が首都圏国電に同時多発ゲリラ。（9／24）
●アフガン駐留ソ連軍、一部撤退開始。（10／15）
●政府保有のNTT株一般売り出し、1株119万7400円。（10／29）
●三井物産マニラ支店長・若王子信行、武装ゲリラにより誘拐。（11／15）
●文部省調査、85年度の中学生の登校拒否2万7926人、10年で3・6倍。（12／9）
●国鉄山陰線・余部鉄橋通過中の列車7両が強風で転落。（12／28）

「主なゲームタイトル」欄は、○が家庭用、●がアーケードを意味しています。また、家庭用のカッコ内にあるアルファベットはその機種の略称です（FC：ファミコン、SFC：スーパーファミコン、PCE：PCエンジン、MD：メガドライブ、SS：セガサターン、PS：プレイステーション、GB：ゲームボーイ）。

1987

1月	2月	3月	4月	5月	6月
ゲーメスト3月号 〈発売日が30日になって月刊化〉 スーパーバブルボブル/サイドアームズ/コミック「メタルフリークス」連載など	**ゲーメスト4月号** カプコン特集/無頼拳/ワンダーモモ/1000万点への道サラマンダ/「ダライアス」音楽テーププレゼントなど	**ゲーメスト5月号** AOUショー特集/サイコソルジャー/スーパーハングオン/妖怪道中記/連載「匿名打ち明け話」など	**ゲーメスト6月号** ダライアス大特集/飛翔鮫/エイリアンシンドロームなど	**ゲーメスト7月号** 1943/ストリートファイター/ドラゴンスピリット/第1回彩色コンクールなど	**ゲーメスト8月号** R-TYPE/特集「マニアはオペレーターの敵か?」/忍者くん阿修羅の章開発者インタビューなど





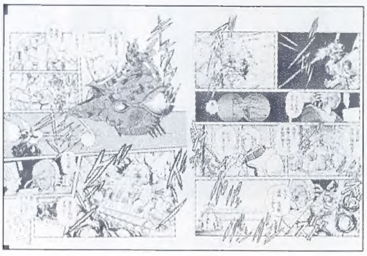



主なゲームタイトル

●サイキック5(ジャレコ)1月
●ダライアス(タイトー)1月
○リンクの冒険(FC/任天堂)1月
●カルノフ(データイースト)2月
●魂斗羅(コナミ)3月
●飛翔鮫(タイトー)3月
●エイリアンシンドローム(セガ)4月
●サイコソルジャー(SNK)4月
●妖怪道中記(ナムコ)4月
●ラスタンサーガ(タイトー)4月
●SDI(セガ)5月
●1943(カプコン)6月
●ダブルドラゴン(テクノスジャパン)6月
●ドラゴンスピリット(ナムコ)6月

1987年

C…お、メタルフリークスが始まっているぞ。
む…87年4月号から連載スタートのマンガですね。
か…これは一体何ですか?別にゲームのコミック化ってわけじゃないし…。
さ…でも、面白そうではある。
N…読んでいるほうも、なんか謎でしたね。
む…しかも、未完のまま。原稿が落ちたりして、いつのまにか無くなってますよ(笑)。
ぜ…「作者宇宙旅行のため休載します」とかいうスゴい理由でしょ。
C…このころのアイランド投稿者になってくると、転清クン(のちにゲーメストでイラストレーターとして活躍。現在はゲーム開発者)とか、藤原ひさしクン(ご存じ、ゲーメストの表紙イラストレーター)とか、栗原桃郎クン(前アイランド担当者)、雑君(保プ)、古葉美一クン(2人ともコミゲで連載中の漫画家)とかがいるんだよね。
さ…んで、読者をどんどん編集部に引き込んでいく、と。
N…最近「ガーディアンヒーローズ」を作ったはんクンもそうだよね。
さ…田渕クンもこのころからの投稿者ですね。栗クンいわく、「なんか変なおたよりを書いてくるヤツだ」って印象だったみたい。そのとおりなヤツだったけど(笑)。


実は結構本格SFコミックな、「メタルフリークス」。

C・LANもアイランド投稿者だったんだよね。
C…いいじゃないすか、その話は…。
む…編集後記にある「御当番編集長」って何ですか?
ぜ…ボクもよくわからないんだけど、87年ごろは編集長は当番制だった。1ループするかしないかで、GOD鈴木さんがそのまま編集長になってましたね。
さ…毎月編集長が代わるなんて、今考えると、とんでもない雑誌だな。とんでもないと言えば、匿名打ち明け話なんてコーナーもありましたね。
ぜ…業界のウラ話コーナーですね。恐ろしい記事が連載されてました。
N…またやりましょうよ、コレ。今も話題豊富なんじゃ?
ず…わかっちゃうでしょ、匿名にしても。

この世の動き

「聖闘士星矢」がブーム。「シティーハンター」の放映が開始したのはこの年。劇場での話題作は「王立宇宙軍オネアミスの翼」である。

●円、初の150円台突破。(1/19)
●国鉄のリニアモーターカー、有人走行で世界最高の時速400・8を記録。(2/4)
●山口組、一和会の抗争終結。2年間に抗争317件、死亡25名。(2/8)
●捕鯨船第三日新丸、最後の南極捕鯨から帰国。53年に渡る南極捕鯨終了。(3/14)
●ゴッホの「ひまわり」を約53億円で安田火災が落札。(3/30)
●JR新会社発足。(4/1)
●ゴミ収集所でニセ一万円札が大量に見つかる。(4/3-5)
●兵庫県西宮市の朝日新聞社阪神支局で、覆面男が散弾銃を乱射。記者一人死亡。(5/3)
●西独青年、セスナ機で赤の広場(モスクワ)に強制着陸。(5/28)
●東京都東村山市の特別養護老人ホーム松寿園で火災。17人死亡。(6/6)
●ゴルバチョフ、経済改革に強い決意を表明。(6/25)
●JR東日本、目白・原宿駅を終日禁煙駅とする。(7/

7月

ゲーメスト9月号

バトランティス／アフターバーナー／アウトラン／ライフフォースなど



8月

ゲーメスト10月号

付録「ゲーメスト」／R-TYPE特集／ブラックドラゴン／ドラゴンスピリットなど



9月

ゲーメスト11月号

AMショー特集／ラブオレプス／レインボーアイランド／アメリカゲームセンター事情など



10月

ゲーメスト12月号

AMショー特集／A-JAX／R-TYPE開発者インタビュー／超マニア向け講座「グラディウス」など



11月

ゲーメスト88年1月号

アフターバーナーII大特集／ストリートファイター開発者インタビュー／Mr.HELIの大冒険／「ラビオレプス」ブロマイドなど



12月

ゲーメスト88年2月号

第1回ゲーメスト大賞発表／サンダーブレード／パロゲーコミック（雑君保父）／PC巣鴨キャロット店長インタビューなど



●R-TYPE（アイレム）7月
●スーパーハングオン（セガ）7月
●ストリートファイター（カプコン）8月
●ワンダーボーイ モンスターランド（セガ）8月
●ブラックドラゴン（カプコン）9月
●ラビオレプス（ビデオシステム）9月
●アフターバーナー2（セガ）10月
●A-JAX（コナミ）10月
●オペレーションウルフ（タイトー）10月
●ジェミニウイング（テクモ）10月
●SRD（データイースト）10月
●パックマニア（ナムコ）10月
●ファイナルラップ（ナムコ）10月
●レインボーアイランド（タイトー）10月
○PCエンジン発売（10月）
●虎への道（カプコン）11月
●究極タイガー（タイトー）11月
●忍（セガ）12月
○ファイナルファンタジー（FC／スクウェア）12月



誤植ではなく、ホントにゲーメストなる特集をやった。

さ…ゲーメストなんつうパロディ企画もやりましたなー。
ぜ…ハイジャックシミュレーションゲーム登場！だって。このノリは…（笑）。

か…これ、どーゆーコーナーなんですか？（笑）
N…読んでいるほうも、よくわからんかったけど、何かお白かった。
ぜ…昔はこーゆーバカっぽい企画をいっぱいやってましたよ。今ほどゲームがなかったし…。
さ…でも、今は許されるんだろうか、こんな企画…。
む…このころのゲームは…ドラスピとかR-TYPEとかの時代ですね。
ぜ…ダライアスも忘れちゃ困りますよ。

第1回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	ダライアス（タイトー）
2	アフターバーナー（セガ）
3	R-TYPE（アイレム）
4	アウトラン（セガ）
5	ドラゴンスピリット（ナムコ）
6	源平討魔伝（ナムコ）
7	ストリートファイター（カプコン）
8	妖怪道中記（ナムコ）
9	1943（カプコン）
10	忍者くん阿修羅ノ章（UPL）

1）
●NHK、24時間放送の衛星テレビ放送開始。（7／4）
●鉄労（4万2000人）、8月末解散を決定。（7／16）
●高知県東洋町の海岸で、落雷によりサーファー6人死亡、6人重軽傷。（8／5）
●アフリカ帰りの会社員が日本初のラッサ熱に感染していたことが判明。（8／15）
●第二電電・日本テレコム・日本高速通信の3社、市外通話サービス開始。（9／4）
●フロンガス消費量半減を目指す、オゾン層保護条約議定書に日本調印。（9／16）
●ニューヨーク株式市場、508ドル安で史上最大の暴落。（10／19）
●自民党、中曽根裁定で総裁竹下登を選出。（10／31）
●ソニー、CBCレコード買収で合意成立。（11／19）
●大韓航空機がビルマ沖で行方不明。（11／29）
●JR東京駅のコインロッカーから男性の首なしバラバラ死体発見。（12／18）
●親方と衝突して立浪部屋を飛び出していた横綱双羽黒（北尾光司）廃業。（12／31）

1月

ゲーメスト3月号
ヘリゲーム特集／A-JAX／究極タイガー／ぶたさん／レインボーアイランドなど



2月

ゲーメスト4月号
スーパー魂斗羅／ニンジャウォーリアーズ／連載「家をゲーセンにする法」／ビデオシステム社長インタビューなど



3月

ゲーメスト5月号
グラディウスⅡ／悪魔城ドラキュラ／チェルノブ／AOU特集／ゲームが10倍うまくなる法など



4月

ゲーメスト6月号
グラディウスⅡ／究極タイガー／ニンジャウォーリアーズ／「ベラボーマン」Q&A／ビリヤード講座など



5月

ゲーメスト7月号
グラディウスⅡ／ベラボーマン／アサルト／ハイスコアラー座談会「なぜハイスコアを狙うのか」など



6月

ゲーメスト8月号
ベラボーマン／グラディウスⅡ／ロストワールド／スーパーリアル麻雀PⅡ／ロストワールドほか

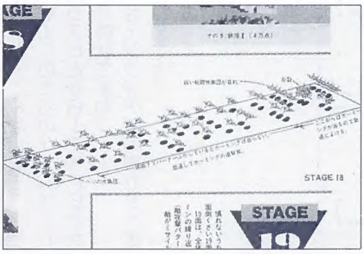


主なゲームタイトル

「88年度」
●スーパー魂斗羅（コナミ）2月
○ドラゴンクエストⅢ（FC／エニックス）2月
○妖怪道中記（PCE／ナムコ）2月
●悪魔城ドラキュラ（コナミ）3月
●グラディウス2（コナミ）3月
●チェルノブ（データイースト）3月
●ニンジャウォリアーズ（タイトー）3月
●ワールドスタジアム（ナムコ）3月
●アサルト（ナムコ）4月
●上海（サンソフト）4月
●Drトッペル探検隊（タイトー）4月
●P－47（ジャレコ）4月
●ベラボーマン（ナムコ）4月
○忍者くん阿修羅の章（FC／UPL）5月
●地獄めぐり（タイトー）6月
●獣王記（セガ）6月

1988年

か…で、88年となるわけだ。
ず…でも、このころって開発者インタビューとかいっぱいやっているねー。
N…今見ると、この時インタビューしたA社の開発者が、今はB社ってケースが多いですね。
C…今、どこにいるか分からない人もいますよね。
さ…結構、開発者は動きがありますからね。だって、この○○さんだって、今は○社でしょ。
む…あの、さわたりさん。伏字にしますからね。
さ…3Dマップのアフターバーナー Ⅱだ。いやー、このマップは「参った！」って感じだったなー。別にわかりやすいとかそういうわけじゃないんだけど、あの3Dなゲームをこういうマップでやっちゃうとは思わなくて。んで、さらに細かい！
ず…最初はGODさんがやりはじめたんだよね。もう気合入ってましたよ。
ぜ…あのころ、ペーパーセメントの容器とかカッターマットには、そのマップ用の飛行機イラストがベタベタと貼ってありましたよね。ああ、これはマップ作成用に使われたんだなて一目でわかる。
む…あー、グラⅡもこのころっすね。そういえば、1周の攻略がやけにアッサリしてて、次の号ではもう急に2周目になっているのはビビった。
ぜ…これには裏話があって…。あのころは「ゲーメストに攻略記事が載るとインカムが下がる」なんて思われてましてね。それで、このゲームに限らず「攻略はしないでほしい」っていうことが結構あったんですよ。でも、メーカーや担当者によっては2周目ならい い、なんていう対応もあったりして（笑）。
N…それで1週目の後半ができない代わりに、2週目という名目でやってしまうという…。
ず…ヘリゲーム特集なんてやってましたねえ。
か…括り方に無理があるなぁ。
ぜ…あんまり売れなかった号らしいけど…。構成とかはすごく凝っているんだけどね。
C…でも、アイデアとしては面白いんじゃないですか？



これがするずるのアフターバーナーマップ。

この世の動き

社会現象をも引き起こしたお菓子のビックリマンチョコをもとにTVアニメ「ビックリマン」が放映された。
「機動戦士ガンダム 逆襲のシャア」が封切り。

●東京・六本木のディスコで鋼鉄製照明器具が落下。3人死亡、14人重軽傷。（1／5）
●80年3月の富山・長野連続誘拐殺人事件で、富山地裁が宮崎知子単独犯行で死刑、北野宏無罪の判決。（2／9）
●青函トンネル（53・9）開業。80年続いた青函連絡船終航式。（3／13）
●東京ドーム「ビッグ・エッグ」完成。（3／17）
●本田のアメリカ生産車、逆輸入第1号。（4／8）
●瀬戸大橋開通。工期は9年半、費用1兆1300億円。（4／10）
●坂本龍一、「ラストエンペラー」の音楽担当で日本人初のアカデミー作曲賞受賞。（4／11）
●ハンセン病国立療養所のある岡山県長島と本土を結ぶ橋が開通。（5／9）
●アフガン駐留ソ連軍、撤退開始。（5／15）
●明電工オーナー・中瀬古功、株売買益25億円の所得隠しで強制捜査受ける。（6／10）
●中瀬古功ら5人を逮捕。（6／27）

7月	8月	9月	10月	11月	12月

7月
ゲーメスト9月号
グラディウスⅡ／ベラボーマン／ギャラクシーフォーズⅡ／ロストワールド／パワードリフトほか



8月
ゲーメスト10月号
グラディウスⅡ開発者インタビュー／サイバリオン／最後の忍道／ロストワールドほか



9月
ゲーメスト11月号
タイトー特集／大魔界村／パワードリフト／サイバリオン／最後の忍道など



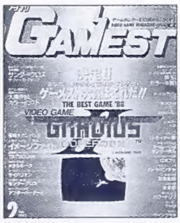
10月
ゲーメスト12月号
AMショー特集／ストライダー飛竜／イメージファイト／大魔界村など



11月
ゲーメスト89年1月号
イメージファイト／サイバリオン／サンダークロス／TATSUJIN／「グラディウスⅢ」アイディア募集など



12月
ゲーメスト89年2月号
ゲーメスト大賞発表／メーカーから年賀状特集／ストライダー飛竜／イメージファイト／大魔界村など



●ギャラクシーフォース2（セガ）7月
●スカイソルジャー（SNK）7月
●最後の忍道（アイレム）8月
●ロストワールド（カプコン）8月
●オーダイン（ナムコ）9月
●サイバリオン（タイトー）10月
●チェイスHQ（タイトー）10月
●忍者龍剣伝（テクモ）10月
○メガドライブ発売（10月）
●イメージファイト（アイレム）11月
●ゲイングランド（セガ）11月
●スプラッターハウス（ナムコ）11月
●TATSUJIN（タイトー）11月
●大魔界村（カプコン）12月
●テトリス（セガ）12月
○ファイナルファンタジーⅡ（FC／スクウェア）12月

さ…記事そのものが面白くないとなー。この強引さは評価するけど、オレは悪いけど読まなかったなー。
さ…お、巻末に麻雀ゲームが載っているぞ。
ぜ…非常にわかりすい結果だったんだけど、スーパーリアル麻雀PⅡのショウコの脱衣連続写真とか掲載した号があったじゃないですか。これがまた売れて…（笑）。
む…わかりやすいですねー（笑）。
N…88年9月号でしたか、大魔界村物語の第1回は（笑）。
ぜ…もうN．Oさんには一生言われそう（笑）。
さ…ぜんじサンによる大魔界村の小説ですね。
ぜ…これはゲームの発売が延び延びになって、それでもとにかくいいゲームだから盛り上げたいと。それで何かやらなくちゃ、ということでこういう記事になったんですよ。
N…でもまだ未完なんですよー。続きを書いてくださいよ。
む…ゲーメストZ文庫から発売しますか（笑）。
一同…（笑）。
さ…おっ、出たーーダーメスト（笑）。ケーメストに続くパロディ企画。
む…よくもここまで好き放題やりましたね。
か…今度、やりますか、またダーメストを。
ぜ…やっぱりやらんと（笑）。

第2回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	グラディウスⅡ（コナミ）
2	ロストワールド（カプコン）
3	ベラボーマン（ナムコ）
4	ニンジャウォーリアーズ（タイトー）
5	パワードリフト（セガ）
6	オーダイン（ナムコ）
7	A－JAX（コナミ）
8	サイバリオン（タイトー）
9	ギャラクシーフォース（Ⅱ）（セガ）
10	最後の忍者（アイレム）
10	ファイナルラップ（ナムコ）

●東京・目黒で中二の少年が、両親と父母を惨殺。（7／8）
●横須賀沖で釣り船第一富士山丸と海上自衛隊の潜水艦なだしおが衝突。釣り船は沈没、30人死亡。（7／23）
●朝日新聞社襲撃事件の犯人を名乗る赤報隊が、江副浩正宅に散弾銃発射。（8／11）
●イラン・イラク戦争、停戦発効。（8／20）
●ソウルオリンピック開幕。（9／17）
●ノーベル平和賞、国連平和維持軍に。（9／29）
●ソウルオリンピック閉幕。日本は金メダル4個獲得。（10／3）
●サンリオ、黒人人形サンボの日本発売を中止。以降、各出版社『ちびくろサンボ』を絶版。（11／7）
●自民党、消費税など税制改革関連六法案が衆議院税制特別委員会で単独強行採決。（11／10）
●太陽神戸銀行須磨支店前の現金輸送車が乗り逃げ去れ、3億2550万円と小切手など1億7894万円盗難。（12／30）

1989

1月

ゲーメスト3月号
アイレム特集／読者が作るゲームデザイン／まーじゃんGALS GRAFITI／水谷潤のゲームデザイナー入門など



2月

ゲーメスト4月号
AOUショー速報／テトリス／イメージファイト／ゲイングランド／ストライダー飛竜／天聖龍など



3月

ゲーメスト5月号
AOUショー特集／ストライダー飛竜／トンマ／ターボアウトラン／天地を喰らう／大魔界村物語など



4月

ゲーメスト6月号
ゲイングランド開発者インタビュー／ゲーメスト杯テトリス大会／ターボアウトラン／ワルキューレの伝説など



5月

ゲーメスト7月号
グラディウスⅢ情報／開発デザインイラスト／ゴールデンアックス／ウィロー／大旋風／アフターバーナーⅡほか



6月

ゲーメスト8月号
ゲーメスト読者カラーイラスト大特集／「詰めテトリス」問題集／スーパーモナコGP／ウイニングランほか



主なゲームタイトル

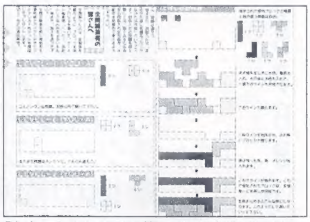
●ロボコップ（データイースト）1月
●ウイニングラン（ナムコ）2月
●フェリオス（ナムコ）2月
●クラックダウン（セガ）3月
●ストライダー飛竜（カプコン）3月
●ターボアウトラン（セガ）3月
●ゴールデンアックス（セガ）4月
●天地を喰らう（カプコン）4月
●ワルキューレの伝説（ナムコ）4月
●プラスアルファ（ジャレコ）5月
●スーパーモナコGP（セガ）6月
○テトリス（GB／任天堂）6月
○天外魔境ZIRAIA（PCE／ハドソン）6月

1989年

さ…89年になると…。
ず…何と言っても詰めテトリスですよね、ぜんじサン。
ぜ…うわー、思い出すー！あの地獄を…。
む…何かイヤな思い出が？
ぜ…いわゆるテトリスの問題集ってのを作ったんですけどね。「まあ、これの回答を送ってくるのは超マニアぐらいだよ。それに、こんなに難問なら解けるわけがない」とか言ってあまり期待していなかったんだけど…。
N…ダンボール箱いっぱいにきましたね。
ぜ…しかも答え合わせがすごうたいへんで…。解いていくと「お、確かにこれでも正解だ」っていうパターンが多くて、どんどん正解例が増えていくのが怖かった。もうYOU。Aさんと2人で、2日徹夜しましたよ。あれは今でも鮮明に覚えている。
N…ゲームデザイナー入門って記事がありますね。



雑君保父先生のコミック。本誌え連枝していたのだ。


詰めテトリス問題集。まさかたくさんくるとは…。

む…ああ、あのMTJさん（バブルボブルやサイバリオンなどを手掛けたゲームデザイナー）の記事ですね。ボクも当時は読者だったんで、楽しみに読んでましたよ。
ず…なんとなくタメになるような感じがしましたよね。
む…ボクの友達で実際にゲームデザイン関係の仕事してる人がいるんですけど、この記事はかなり参考になったと言ってましたよ。
ぜ…第1回ゲーメスト杯争奪テトリス大会の記事が6月号ですか。
さ…あーっ！？これが第1回なのかー…。マジ？
ず…雑君保父センセのマンガも、このころから本誌に「ゲーパロコミック」としてバリバリと載っているな。
さ…この雑君先生がいなかったら、今ごろコミックゲーメストだって無かったよな。
ず…羽たまごって記事もありますね。C・LANさん。
C…だから、オレに振るなって（笑）。

この世の動き

「ドラゴンボール」が新シリーズ突入。タイトルが「ドラゴンボールZ」に変更。OVAながらも完成度の高かった「機動戦士ガンダム 0083」が人気を呼ぶ。

●昭和天皇崩御（87歳）。皇太子明仁、新天皇に即位。新元号、「平成」に決定。（1／7）
●国の行政機関、土曜閉庁開始。（1／14）
●ブッシュ、米大統領就任。（1／20）
●金融機関、土曜全休開始。（2／4）
●全てのソ連軍、アフガンから撤退完了。（2／15）
●新しい天皇誕生日（12／23）とみどりの日（4／29）を祝日とする法律成立。（2／15）
●東京・綾瀬の少年4人、女子高生監禁・殺人・コンクリート詰遺棄事件の犯人として逮捕。（3／30）
●消費税実施。（4／1）
●川崎市の竹薮で、約1億3000万円入りバッグが発見。（4／11）
●同じく9000万円入り紙袋発見。（4／16）
●輸入血液製剤でエイズに感染した血友病患者2人、国・製薬会社を提訴。（5／8）
●女優・和泉雅子、北極点到達。（5／10）
●『ワシントンポスト』、宇野宗佑首相のセックススキャンダルを報道。（6／7）

1986 1987 1988 1989 1990 1991 1992 1993 1994 1995 1996

7月	8月	9月	10月	11月	12月

7月

ゲーメスト9月号

ゲームサウンドの作り方／ウイニングラン開発者インタビュー／ナイトストライカー／エリア88／ドラゴンブリードほか

8月

ゲーメスト10月号

読者カラーイラスト特集（ナムコ編）／ナイトストライカー開発者インタビュー／AOU会長と座談会など

9月

ゲーメスト11月号

カプコン開発者インタビュー～LWからA88へ～／詰めテトリス回答発表／ダライアスⅡ／フラッシュポイントなど

10月

ゲーメスト12月号

グラディウスⅢ／R-TYPEⅡ／エリア88／ファイネストアワー／ゲーメスト杯スーパーモナコGP大会など

11月

ゲーメスト90年1月号

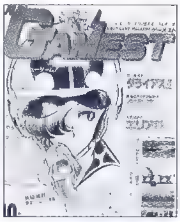
グラディウスⅢ／1941／ダライアスⅡ／「詰めテトリスⅡ」募集／バーニングイフォース／ゼロウイングなど

12月

ゲーメスト90年2月号

ゲーメスト大賞発表／グラディウスⅢ／クォース／ファイナルファイト／特別付録ゲーメスト90年イラストカレンダーなど













- ●クライムファイターズ（コナミ）7月
- ●ナイトストライカー（タイトー）7月
- ●エリア88（カプコン）8月
- ●ジャンボ尾崎スーパーマスターズ（セガ）8月
- ●フラッシュポイント(セガ) 8月
- ●X―マルチプライ（アイレム）9月
- ●WWFスーパースターズ(テクノスジャパン）9月
- ●ダライアス2（タイトー）9月
- ●クォース（コナミ）10月
- ●ゼロ・ウイング（東亜プラン）10月
- ●カプコンワールド（カプコン）11月
- ●グラディウス3（コナミ）11月
- ●鮫!鮫!鮫!（東亜プラン）12月
- ●シャドーダンサー（セガ）12月
- ●ファイナルファイト（カプコン）12月
- ●R―TYPE2(アイレム）12月
- ●究極のオセロゲーム（サクセス）
- ○イースⅠ・Ⅱ（PCE／ハドソン）12月

む…これって、読者投稿のゲーム企画を誌面に掲載しつつ、ホントにゲームを作ってしまおうとか、そういう企画ですよね?

さ…それで、C・LANのも載っているんでしょ?

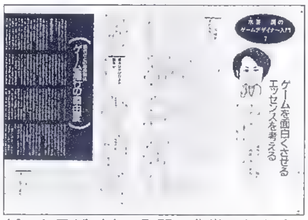
か…あれー、そうだったんですかー。

C…まーまー(苦笑)。次いきますか。

む…あ、そうそう、この羽たまごにあったRUMIKO'S…。その後、正式名称がインディウスに変わったと思うんだけど、これ、ゲームできていたんじゃないですか?画面写真（X68版）が掲載されていたじゃないですか。

ぜ…う～ん、ようするにハッキリ言ってしまえば、面白くなかったってこと。ちょっとねイマイチだった。だから、発売は見合わせた。

さ…なるほど。そういう事情だよね、やっぱり。



ゲームデザイナー入門。非常にわかりやすく面白い記事。

第3回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	テトリス（セガ）
2	ワルキューレの伝説（ナムコ）
3	ダライアスⅡ（タイトー）
4	ストライダー飛竜（カプコン）
5	ゲイングランド（セガ）
6	天地を喰らう（カプコン）
7	エリア88（カプコン）
8	ナイトストライカー（タイトー）
9	イメージファイト（アイレム）
10	大魔界村（カプコン）

- ●横浜市旭区の産業廃棄物処理場で1億7000万円入り金庫発見。（6／30）
- ●群発地震の続く伊東市の沖で、大規模な海底噴火。（7／13）
- ●福井県越前海岸で落石、マイクロバスを直撃して15人全員死亡。（7／16）
- ●強制わいせつ容疑で宮崎勤逮捕。（7／23）
- ●文部省発表、女子の大学・短大進学率が36・8%で初めて男子を上回る。（8／3）
- ●海部俊樹内閣成立。（8／9）
- ●ソ連にバルト三国併合抗議。（8／22）
- ●ポーランド非共産党首相の内閣が社会主義国で初めて誕生。（9／12）
- ●カンボジア駐留ベトナム軍撤退完了。（9／26）
- ●ソニー、米映画会社コロンビア買収合意。（9／27）
- ●愛知県豊橋市で幼女誘拐犯が逮捕。遺体発見。（10／11）
- ●衆議院予算委、パチンコ献金で集中審議。（10／31）
- ●ベルリンの壁崩壊。（11／9）
- ●3日から行方不明の弁護士坂本提一一家の公開捜査に踏み切る。（11／15）
- ●米、パナマ進行。（12／20）
- ●ルーマニア、チャウシェスク政権崩壊。（12／22）
- ●チェコスロバキア、市民運動指導者ハベルを大統領選出。（12／29）

1990

1月

ゲーメスト3月号

ダライアスⅡ開発者インタビュー／1941／グラディウスⅢ／鮫！鮫！鮫！／マーベルランド／R-TYPEⅡなど

2月

ゲーメスト4月号

有名メーカーサウンドクリエーター大座談会／セイブ開発訪問記／ファイナルファイト／はねたまご「インディウス」など

3月

ゲーメスト5月号

AOUショー特集／パロディウスだ！／G-LOC／「ネオジオ」発表／コラムス／ファイナルファイトなど

4月

ゲーメスト6月号

コナミ社長インタビュー／パロディウスだ！／ファイナルファイト／マーベルランド／コラムスなど

5月

ゲーメスト7月号

ゲーメスト5周年企画「名場面・珍場面特集」／パロディウスだ！／G-LOC／ガダッシュ／連載「ぜんじのキャッチアップ」など

6月

ゲーメスト8月号

ゲーム業界就職情報特集／連載「日本ポカミネカシズム」／パロディウスだ！／チキチキボーイズ／ガダッシュなど

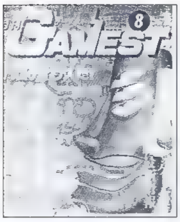










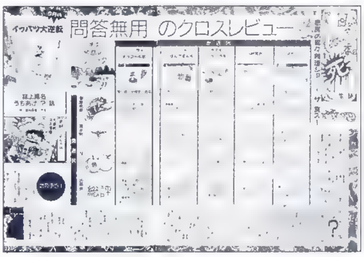


主なゲームタイトル

●エアバスター（カネコ）1月
●空牙（データイースト）2月
●マーベルランド（ナムコ）2月
○ドラゴンクエストⅣ（FC／任天堂）2月
●カダッシュ（タイトー）3月
●コラムス（セガ）3月
○スーパーダライアス（PCE／NECアベニュー）3月
○源平討魔伝（PCE／ナムK）3月
●キャメルトライ（タイトー）4月
●パロディウスだ！（コナミ）4月
○ファイナルファンタジーⅢ（FC／スクウェア）4月
●スノーブラザーズ（東亜プラン）5月
●トライゴン（コナミ）5月

1990年

さ…90年はどうなるの？
ず…あ、インディウスの画面写真が出てきたでもコレ、実際にやった人いるの？
C…ちょこっとサンプルをプレイしたんだけど…。どうもイマイチでした（笑）。
N…やっぱり、それが発売されなかった理由ですかねー。
か…お、8月号でついに登場！日本ポミネカシズム！う〜む…結局、何なんですか？このポミネカって。
C…「んー、ポミネカシズムって感じですか」っていうノリでそういうタイトルになったんですけどね。なんかただ単に不思議なノリのコーナーでしたね（笑）。
N…ボク、これの企画に付き合わされて、何か○○と××を混ぜると美味しいか？みたいなゲテモノ試飲のコーナーがあって…。そしたら、一緒に食べていた○○が（本人の名誉のために隠す）いきなりゲローって（笑）。
ず…キタナかったよな、あれ（笑）。
さ…おっと、きたきた！11月号で「愛の2P攻略」！
ぜ…うひゃー！これですか。
か…なんすか、この特集。
さ…2人同時プレイゲームの特集だな。楽しく2Pプレイしましょうって感じなんだけど、バカっぽい写真は多いけど、記事としてはイマイチだったかな（笑）。
か…ゲーメスト、ハチャメチャだなー（笑）。
さ…この「もしものゲーム」って特集も、相当ムチャしてるよなー。
N…いろんなゲームのシステムやキャラクターを寄せ集めて、「こんなのあったらいいね」っていう。
ず…今じゃ絶対できないな。「もしもの格闘ゲーム」とか、恐ろしくて（笑）。
さ…でも、これに載っている写真もヒドいんだよね。今な



謎の「日本ポミネカシズム」という連載物。確かに謎だ。



愛の２P攻略。あやしい。

この世の動き

「ちびまる子ちゃん」が放映を開始。爆発的なブームとなる。
この年から、しばらくリメイクブームが続く。「もーれつア太郎」「魔法使いサリー」「昆虫物語みなしごハッチ」など。
サンライズ制作の、今現在勇者シリーズと呼ばれているものがスタートしたのもこの年。

●科学技術庁が、放射性物質のずさんな管理で東大病院を立ち入り検査。（1／19）
●ゴルバチョフ、北方領土主張は日本の権利と表明。（1／15）
●本島等長崎市長、昭和天皇の戦争責任発言で右翼から銃撃。（1／18）
●南アフリカ共和国、マンデラを無条件解放。（2／11）
●スパイ容疑の在日韓国人の徐勝が、19年ぶりに韓国・大田刑務所から釈放。（2／28）
●ソ連・リトアニア共和国「独立宣言」。（3／11）
●ソ連・初代大統領にゴルバチョフ選出。（3／15）
●「国際花と緑の博覧会」が大阪・鶴見緑地で開幕。（3／31）
●キリスト教系4大学の学長が大嘗祭反対の声明。（4／12）
●最高裁で連続射殺事件の永山被告の死刑確定。（4／17）
●北朝鮮船を装った日本船12

7月

ゲーメスト9月号
東亜プラン特集／雷電／チキチキボーイズ／ダークシール／マジシャンロードほか

8月

ゲーメスト10月号
ゲーメスト50号記念大感謝セール／雷電／マジックソード／T.M.N.T.／チキチキボーイズなど

9月

ゲーメスト11月号
愛の2P大攻略／T.M.N.T.／マジックソード／ファイナルラップ／雷電 など

10月

ゲーメスト12月号
マジックソード／ドラゴンセイバー／ミズパク大冒険／ファイナルラップ2／U.S.ネイビー など

11月

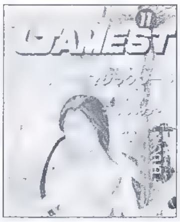
ゲーメスト91年1月号
特集「もしものゲーム」／U.S.ネイビー／ドラゴンセイバー／コラムスII／マジックソードなど

12月

ゲーメスト91年2月号
ゲーメスト大賞発表／ドラゴンセイバー／スペースガン／U.S.ネイビー／パイプドリーム／特集「お年賀状スペシャル」など













●雷電（セイブ開発）6月
●ダークシール（データイースト）7月
●マジックソード（カプコン）7月
●T.M.N.T（コナミ）8月
●U.S.ネイビー（カプコン）9月
○ストライダー飛竜（MD／セガ）9月
●パイプドリーム（ビデオシステム）10月
○スーパーファミコン発売（11月）
●ドラゴンセイバー（ナムコ）12月
○ファイナルファイト（SFC／カプコン）12月

らマックでCG加工とかするけど、この当時はそんなことできなかったから、直接写真を切り貼りするわマジックで塗り潰すわ…。ムチャクチャ（笑）。

む…「グOOOウスIV 神話から電話」って…（笑）。

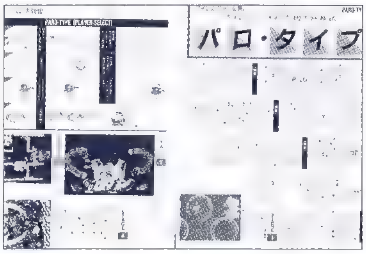
ぜ…いやー、今見ると面白そうじゃないですか、どれも。

さ…でも、けっこう売れてない時期なのに大丈夫なんすかって感じで見てましたけど。

N…ポミネカの「ゲーセンナンパ塾」が91年1月号か。

C…このナンパがヒドいんですよ。ブン殴って気絶させて連れていっちゃうっていう（笑）。もちろん、本当にやったんじゃなくて、あくまでもお遊びの企画だったんだけど。

さ…さすがに読者の反応はモノすごかったよね。このころじゃない？連載打ち切り決定は（笑）。



もしものゲーム…ってこれは一体…。

第4回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	ファイナルファイト（カプコン）
2	パロディウスだ！（コナミ）
3	グラディウスIII（コナミ）
4	マジックソード（カプコン）
5	マーベルランド（ナムコ）
6	コラムス（セガ）
7	キャメルトライ（タイトー）
8	雷電（セイブ開発）
9	G-LOC（セガ）
10	ダークシール（データイースト）

隻がソ連に拿捕される。（5／23）
●盧泰愚来日。新天皇、不幸な過去に「痛惜の念」表明。（5／24）
●2人組が埼玉県新座市の社長宅に押し入り、3億円強奪。（6／2）
●ペルー大統領に、日系二世フジモリ当選。（6／10）
●礼宮文仁と川嶋紀子結婚。秋篠宮家創設。（6／29）
●ゴルバチョフ、国内政治の難局をペレストロイカで克服表明。（7／2）
●神戸市の兵庫県立高塚高校で、教師が閉めた門扉に女子生徒が挟まれ死亡。（7／6）
●イラク軍、クェート侵攻。（8／2）
●ブッシュ大統領、サウジへの米軍派遣発表。（8／7）
●サハリンで大やけどのロシア人の男の子が、札幌の病院に入院。（8／28）
●政府、中東支援策として、30億ドル追加支出決定。（9／14）
●ソ連とサウジ、国交回復の基本的合意。（9／17）
●東西ドイツ統一。（10／3）
●ノーベル平和賞にゴルバチョフ。（10／15）
●政府、国連協力法案提出。（10／16）
●サッチャー英首相辞任発表。（11／22）
●メジャー新首相就任。（11／27）
●安保理、対イラク武力容認決議。（11／30）

1991

1月 2月 3月 4月 5月 6月

ゲーメスト3月号
ゲーメストからのゲームソフト「スコルピウス」／連載「ゲーム制作講座」／ドラゴンセイバー／ガンフロンティアなど



ゲーメスト4月号
SNK特集／ストリートファイターⅡ／ラットモビール／出たな!!ツインビー／ガンフロンティアなど



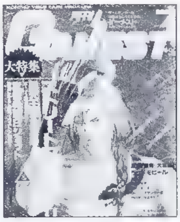
ゲーメスト5月号
ストリートファイターⅡ／出たな!!ツインビー／雷牙／ゲーム企画募集「君の企画がゲームになる！」など



ゲーメスト6月号
ストリートファイターⅡ「キャラ別徹底攻略」／雷牙／ラットモビールなど



ゲーメスト7月号
ストリートファイターⅡ「四天王完全攻略」「最新パターン」／ラットモビール／ガンフォースなど



ゲーメスト8月号
ストリートファイターⅡ大特集／ゼクセクス／ワンダー3／コットン／特集「ゲーム業界就職情報」など

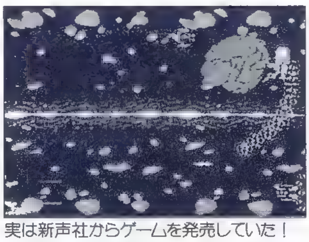


主なゲームタイトル

●ガンフロンティア（タイトー）1月
●クイズ殿様の野望（カプコン）1月
●キングオブモンスターズ（SNK）2月
●スティールガンナー（ナムコ）3月
●ストリートファイターⅡ（カプコン）3月
●ラストリゾート（SNK）3月
●コットン（セガ）4月
●スーパーバレー'91（ビデオシステム）4月

1991年

さ…そして91年…。
む…お、これはちゃんと発売したんですよね。ゲーメストが作ったX68版のスコルピウス。画面写真が載っている。
ず…スコルピウスのころは、すげー大変でしたよ。何せ主カライターがみんなそっちの制作に追われちゃって…。もうダメだったな、思い出すだけでボロボロ（笑）。
ぜ…結構、瀕死状態だったね。
か…4月号でSNK特集とかしてますね。ネオジオが出て間もないころですか。
さ…そうそう、最初のころって何かマスコットキャラいなかったっけ？確かゲーマ…。
か…あー、いましたね。
N…5月号になると、ついにストⅡが出てましたね。
さ…これで4カ月ぐらいストⅡが表紙を続けるんだよね。もうそのくらい超人気だった。
N…「めくり」とか「トリカゴ」とかいう言葉は、ゲーメストの造語なんだよね。
ぜ…意識して作ったというより、みんなが言っているから、感覚的に分かりやすい表現をしたまでかな。「投げハメ」「起き上がり○○」…今の対戦用語のほとんどは、このあたりで確立されているね。
N…「投げハメ」は当時は「ゴリ押しハメ」と言って、CPU攻略テクの1つだった。
さ…ストⅡ大会もやりましたね。
ぜ…企画段階では、200人も集まればいいなんて、思っていたり…。
C…いや200人も来ないよ、という意見もありましたね。
N…だから会場も2転3転しましたね。そうして募集してみたら何千人という応募があってビックリ。
ぜ…大会はすごく盛り上がりましたね。上位陣はすごくレベルが高かったけど、全体的にはまだ研究が足らない感じだった。
N…今では起き上がり必殺技の餌食ですか。連続技も、ブランカやガイルの3段を知っている人がいるかいないかの



実は新声社からゲームを発売していた！その名もスコルピウス。



どういったゲームかを公開する前にマンガを何回か掲載した。

この世の動き

劇場で「機動戦士ガンダムF91」公開。
「ゼイラム」によって監督雨宮慶太が脚光を浴びる。
「ターミネーター2」が公開される。CG技術がとたんに注目され出す。

●中国の梅里雪山で日中合同登山隊17人が遭難。（1／8）
●多国籍軍、イラク軍に攻撃開始。「砂漠の嵐作戦」と命名。（1／17）
●高校野球連盟が、朝鮮高校の参加を認める。（2／2）
●イラク、全ての国連決議を受諾。（2／27）
●水俣病認定患者の死亡1000人に。（3／9）
●広島市で鉄製3トンの橋げたが落下。14人が死亡。（3／14）
●兵庫県立農業高校の入試で答案改ざん容疑で校長らを逮捕。（3／20）
●牛肉とオレンジの輸入自由化。（4／1）
●ソ連大統領ゴルバチョフ、ハバフロスクの日本人墓地を参拝。（4／15）
●ゴルバチョフ、ソ連の元首として初めて来日。（4／16）
●東海大学医学部は家族の依頼で安楽死させていた助手を懲戒解雇。
●信楽高原鉄道で列車が正面衝突。死者42人。（5／14）
●雲仙・普賢岳で大火砕流。死者・行方不明43人。（6／3）

7月

ゲーメスト9月号

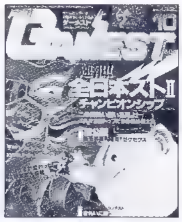
ストリートファイターII「CPU戦」「対戦」／ヴィナマ／ウィニングラン'91 など



8月

ゲーメスト10月号

ゲーメスト杯ストII大会／ゼクセクス／ワンダー3／WWFレッスルフェストなど



9月

ゲーメスト11月号

特集「華麗なるクレーン人生」／ゼクセクス／スターブレード／ギャロップ／ワンダー3／ストII「対戦地方巡業」 など



10月

ゲーメスト12月号

AMショー特集／AMOAショー特集／ゼクセクス／キャプテンコマンドー／ザ・キング・オブ・ドラゴンズなど



11月

ゲーメスト92年1月号

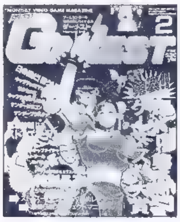
シューティングゲーム特集／ゼクセクス／キャプテンコマンドー／メタルブラックなど



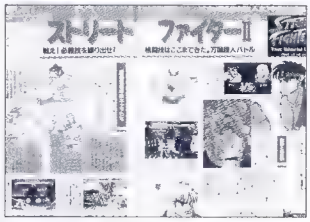
12月

ゲーメスト92年2月号

ゲーメスト大賞発表／キャプテンコマンドー／ゼクセクス／アラビアンファイトなど



●デスブレイド（データイースト）7月
●ワンダー3（カプコン）7月
○NEO・GEO発売（7月）
○ファイナルファンタジーIV（SFC／スクウェア）7月
○ソニック・ザ・ヘッジホッグ（MD／セガ）7月
●ザ・キングオブドラゴンズ（カプコン）9月
●サンダードラゴン（NMK）9月
●スターブレード（ナムコ）9月
●ゼクセクス（コナミ）10月
●WWFレッスルフェスト（テクノスジャパン）10月
○超魔界村（SFC／カプコン）10月
●F-1グランプリ（ビデオシステム）11月
●餓狼伝説（SNK）11月
●キャプテンコマンドー（カプコン）11月
●サンセットライダーズ（コナミ）11月
●ハチャメチャファイター（NMK）11月
○ベスト競馬ダービースタリオン（FC／アスキー）11月
●サンダーブラスター（アイレム）12月
●メタルブラック（タイトー）12月



ストII初登場の記事。

レベルだったけど、当時は凄いことだったよね。

む…レベルが均衡だったから逆に盛り上がったんじゃないですか？

さ…あ、「ううまううまう」もこのころですね（笑）。

か…なんすか、それ。

さ…グラIIIの3ボスのレーザーの避け方で「うしろ、まえ」の略を暗号化したものなんだ。読者に覚えてもらおうと。

さ…質問電話があるたびに、編集部員は電話口で「3ボスの倒し方は、ううまううまま…」という異様な説明をしていましたね（笑）。

か…それをそのまま電話口で言いますか？

む…この92年1月のシューティング特集、いいですね。

か…安全地帯ベスト10とか、ボスキャラベスト10とかね。

N…安地も美しくなければならない。弾密度という表現もいいですね。

ぜ…A級シューターの条件という記事で、ある超上級プレイヤーを例に挙げているんだけど、実はこれのモデルが現編集部にいるライターなんだ。

第5回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	ストリートファイターII（カプコン）
2	ドラゴンセイバー（ナムコ）
3	出たな!! ツインビー（コナミ）
4	スターブレード（ナムコ）
5	コットン（サクセス／セガ）
6	エドワードランディ（データイースト）
7	ガンフロンティア（タイトー）
8	デスブレイド（データイースト）
9	スティールガンナー（ナムコ）
10	U.S.ネイビー（カプコン）
10	ルースターズ（カプコン）

●トリカブトの毒で妻を殺害した疑惑が抱かれている元会社部長を、別件で逮捕。（6／9）
●大蔵省、大口投資家への損失補填不祥事で証券大手4社に4日間の営業自粛処分。（7／8）
●作家サルマン・ラシュディの著書「悪魔の詩」を翻訳した筑波大学の五十嵐助教授が大学構内で殺害された。（7／12）
●大塚製薬が新薬の症例報告をねつ造していたことが発覚。（8／9）
●ソ連でクーデター失敗。（8／19）
●宗教法人「幸福の科学」は講談社の『フライデー』が大川法代表の名誉を毀損したと同社を訴えた。（9／6）
●ノーベル平和賞にアウン・サン・スー・チー決定。（10／14）
●ユーゴスラビアのボスニア・ヘルツェゴビナ独立宣言。（10／15）
●日本、国連安保理非常任理事国当選。（10／16）
●首相に自民党新総裁宮沢喜一。（11／5）
●島根県のスナックのママが殺される。これ以降、同様の事件が続く。（11／24）
●ソ連邦の消滅宣言。（12／8）
●文部省が小学生から高校生までの全学年に尿糖検査を義務づける。（12／9）

1月

ゲーメスト3月号
ストリートファイターIIダッシュ／餓狼伝説／ナイツ・オブ・ラウンド／ハチャメチャファイターなど



2月

ゲーメスト4月号
データイースト特集／ストリートファイターIIダッシュ／カプコンワールドII／キャプテンコマンドー／ゲーム企画入賞作品発表など



3月

ゲーメスト5月号
AOUショー特集／アラビアンファイト／ラストリゾート／ウルフファングなど



4月

ゲーメスト6月号
ストリートファイターIIダッシュ／ガンホーキ／ソニックウイングス／ウルフファング／特集「女性ゲーマー座談会」など



5月

ゲーメスト7月号
ストリートファイターIIダッシュ／ニンジャコマンドー／ダークシールII／ウルフファング／連載コミック「餓狼伝説」など



6月

ゲーメスト8月号
ストリートファイターIIダッシュ／達人王／ゴールデンアックス／マルゲ屋マスコットキャラ決定／特集「ゲーム業界就職情報」など



主なゲームタイトル

○ロマンシング サ・ガ（SFC／スクウェア）1月
●ウルフファング（データイースト）2月
●コズモギャング・ザ・ビデオ（ナムコ）3月
●ソニックウイングス（ビデオシステム）3月
●ラストリゾート（SNK）3月
○シャイニングフォース（MD／セガ）3月
○伝説のオウガバトル（SFC／クエスト）3月
●ストリートファイターIIダッシュ（カプコン）4月
○星のカービィ（GB／任天堂）4月
●ウォリアーブレード（タイトー）5月
●達人王（東亜プラン）6月
○ストリートファイターII（SFC／カプコン）6月

1992年

む…92年になると、ストIIダッシュ…。もうすっかり対戦真っ盛りですね。
さ…でも、ちょっとは面白いことやろうっていうんで、シューティング特集に続いて、格闘ゲーム関係で特集やって。で、必殺技ベストテンとか、肥満体ベストテンとかやったんだよね（笑）。
ぜ…格闘ゲームの中での太った人のベストテンだよね。
C…当初はデブベストテンというタイトルだったんだけど、何かデブはまずいよなって自主規制ですべて肥満体に変えたんだよね。



最初はダイヤグラムというネーミングではなかった。

さ…でも表紙にはデブベストテンで出てますよ（笑）。
N…ストIIの食物連鎖表をやり始めましたね。
さ…これ、食物連鎖って言わないんじゃないですか。
ぜ…まあ、いいじゃないですか。いわゆるダイヤグラムの前身ですね。キャラの相性表を作ろうってことになって…。
N…ダッシュで「ダイヤグラム」という言い方になったんですよね。
ぜ…8月号は表紙にもでっかくあるように、「サガット最強伝説」って特集をやったんだよね。いかにサガットは強いかという記事なんだけど。
さ…本当に強かったかどうかはともかく、インパクトはあったね。
む…でも次の号でしっかりと攻略されてますよ。
C…投げハメが問題になり始めたのもこのころだね。
ぜ…だから、このころのベガの記事で「サイコハメだけがベガではない！」って書いたんだけど、実はその記事がダブルニーハメだったという。
一同…（苦笑）。
さ…さらに話がややこしくなってる。
か…羽たまごじゃなく、今度はメーカーと合同企画でゲームを作ろう！がありますね。
ぜ…それも読者から募集して、それをゲームにしようってやつですよ。
さ…んー、で、この92年ってのは、どんな年だったの？
ぜ…91年がストIIで…。
N…92年はダッシュの年。
む…対戦人口が急騰しているんじゃないですか。ダッシュが出た年に家庭用でストIIが

この世の動き

「美少女戦士セーラームーン」が放映開始。直後に大ブームを引き起こす。ちなみにファンの年齢層は驚くほど広い。
「ちびまる子ちゃん」が惜しまれつつも放映終了。
OVA版「ジャイアントロボ」が、そのクオリティの高さと発売ペースの遅さで話題となる。

●連続4件のママ殺しの容疑者西川正勝を逮捕。（1／7）
●明石康、国連カンボジア暫定行政機構の特別代表に。（1／9）
●EC加盟国、マーストリヒト条約に調印。（2／7）
●衆院予算委員会、共和汚職事件で証人喚問。（2／25）
●中国旧日本軍放置の化学兵器の処理責任について問題提起。（2／27）
●愛媛県松山市沖で、潜水をして漁をしていた漁民が鮫に襲われ行方不明に。（3／8）
●日本医師会が尊厳死を認める報告書をまとめ、公表した。（3／18）
●ポーカー賭博で、元ラグビー選手の松尾雄治・元プロ野球選手の柴田勲が逮捕される。（4／6）
●人気ロック歌手の尾崎豊が路上で急死。（4／25）
●国連が、クロアチア・スロベニア・ボスニアヘルツェゴビナの加盟を承認。（5／22）

7月

ゲーメスト9月号

ストリートファイターⅡダッシュ／アンダーカバーコップス／達人王／ワールドヒーローズ／連載「天使万歳」など



8月

ゲーメスト10月号

ストⅡダッシュ全国大会予選速報／ドギューン／天地を喰らうⅡ／アンダーカバーコップス／ワールドヒーローズなど



9月

ゲーメスト11月号

AMショーリポート／ストリートファイターⅡダッシュ／バーチャレーシング／龍虎の拳など



10月

ゲーメスト12月号

天地を喰らうⅡ／ストリートファイターⅡダッシュ／龍虎の拳／バーチャレーシングなど



11月

ゲーメスト93年1月号

ゲーメスト杯ストⅡダッシュ大会／龍虎の拳／R-TYPE LEO／ドギューン／バーチャレーシングなど



12月

ゲーメスト93年2月号

ゲーメスト大賞発表／天地を喰らうⅡ／龍虎の拳／ストⅡダッシュターボ／コズモ・ギャング・ザ・パズルなど



●アンダーカバーコップス（アイレム）7月
●ウォーリーをさがせ！（セガ）7月
●ワールドヒーローズ（ADK）7月
○スーパーマリオカート（SFC／任天堂）8月
●カプコンワールド2（カプコン）9月
●バーチャレーシング（セガ）9月
●マクロス（バンプレスト）9月
●龍虎の拳（SNK）9月
○ドラゴンクエストⅤ（SFC／エニックス）9月
●F／A（ナムコ）10月
●ぷよぷよ（セガ）10月
○スナッチャー（PCE／コナミ）10月
●コズモギャング・ザ・パズル（ナムコ）11月
●天地を喰らうⅡ（カプコン）11月
●餓狼伝説2（SNK）12月
●ストリートファイターⅡダッシュターボ（カプコン）12月
○ファイナルファンタジーⅤ（SFC／スクウェア）12月

出た影響もあるでしょ。

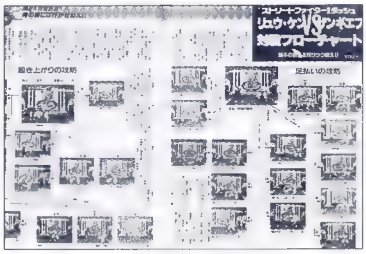
さ…93年1月号（発売は92年11月）で、餓狼伝説2の情報をスクープしたんだよね。

ぜ…このときは、とにかく餓狼伝説2をドカーンとやっていこうと。

C…でも、ゲームもちゃんと見てなかった時期に、巻頭特集だとか増刊出すとかいう状況になっていたんで、「おいおい、大丈夫？」って、ライターはちょっと心配してたと思う。でも見て安心した。

さ…でも、うちがババーンと押していった効果もあったし、もちろん餓狼伝説2がいいゲームだったんで、大ヒットしたよね。

ず…この2年近く、ストⅡ一色のゲーメストだったから、なんか新しい雰囲気にはなったかなって感じ。



とにかく充実していたストⅡの記事。

第6回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	ストリートファイターⅡダッシュ（カプコン）
2	ウルフファング（データイースト）
3	アンダーカバーコップス（アイレム）
4	ゼクセクス（コナミ）
5	龍虎の拳（SNK）
6	メタルブラック（タイトー）
7	キャプテンコマンドー（カプコン）
8	ソニックウイングス（ビデオシステム）
9	ワールドヒーローズ（ADK）
10	餓狼伝説（SNK）

●映画「ミンボーの女」を制作封切りしたばかりの監督伊丹十三が3人の男に襲われ重傷。（5／22）
●PKO協力法と国際緊急援助隊派遣法改正の成立。（6／15）
●科学技術庁の調査によると、若者の科学への関心は15年前とくらべると26％も減り、41％にとどまった。（6／18）
●末期ガン患者を安楽死させたとして、東海大学医学部助手を起訴。（7／2）
●女子高生コンクリート詰め殺人事件の4人の有罪が確定。（7／18）
●国連カンボジア暫定行政機構、自衛隊の派遣要請。（8／6）
●金丸信、自民党副総裁辞任。（8／28）
●日本人初の宇宙飛行士毛利衛が他の6人の飛行士とともに、米国のスペースシャトルで宇宙に旅立つ。（9／12）
●ロッキード事件の若狭被告の有罪確定。（9／18）
●モザンビーク、16年の内戦終わる。（10／4）
●ぜつめつのが懸念されていた特別天然記念物のニホンカワウソの生存が高知県で確認。（10／22）
●衆院予算委員会の与野党理事、金丸信を臨床尋問。（11／27）
●国連安保理、ソマリアに多国籍軍派遣決議。（12／3）
●宮沢首相、コメ関税化受け入れの方向表明。（12／12）

1993

1月
ゲーメスト3月号
特集「コピー基板問題」／ワールドヒーローズ2／餓狼伝説2／グリッドシーカー／天地を喰らうIIなど



2月
ゲーメスト4月号
餓狼伝説2／ダークエッジ／ワールドヒーローズ2／ストIIダッシュターボ／V・V／海底大戦争／落ちパズルゲーム特集など



3月
ゲーメスト5月号
AOUショー特集／マッスルボマー／ガイアポリス／ファイターズヒストリー／餓狼伝説2／ストIIダッシュターボなど



4月
ゲーメスト6月号
餓狼伝説2／マクロスII／ガイアポリス／戦国エース／サイバトラー／アウトランナーズなど



5月
ゲーメスト7月号
ワールドヒーローズ2／戦国エース／海底大戦争／魔法大作戦／ゲーメスト&バンプレストゲーム企画など



6月
ゲーメスト8月号
サムライスピリッツ／マーシャルチャンピオン／アウトランナーズ／マッスルボマー／連載コミック「龍虎の拳」など

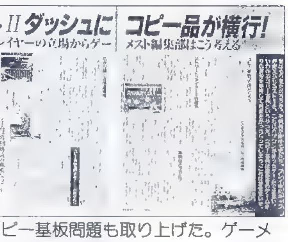


主なゲームタイトル

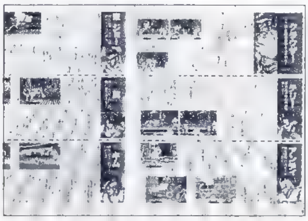
○スターフォックス(SFC／任天堂) 2月
●V・V (東亜プラン) 3月
●ガイアポリス (コナミ) 4月
●海底大戦争 (アイレム) 4月
●戦国エース (彩京) 4月
●ワールドヒーローズ2 (ADK) 4月
●アウトランナーズ (セガ) 5月
●タントアール (セガ) 6月
●魔法大作戦 (ライジング) 6月

1993年

さ…93年はダッシュターボ、ワーヒー、餓狼伝説2って感じでスタートですか。
か…わりといろんなのが出てきましたね。
ず…でも、格闘ばっかだけど。
ぜ…で、夏から秋にかけて、サムスピやガロスペが出て、まさにSNK絶好調に突入。
N…なんか真面目な特集が3月号にありますね。コピー基板問題ってやつ。
ぜ…最近の読者でも知っていると思うけど、ようするに闇ルートでコピー基板や変造ROMをゲーセンに売ったりする業者があったんですよ。
さ…まあ、年々基板はコピーされにくくはなっているけど、このころはとにかくストIIやダッシュのコピー基板がすげー出回ってましたね。
N…ターボというタイトルも、先にコピー基板市場で勝手に言われてましたね。
む…それだけ、ストIIが異常人気だったってことですか。
さ…で、とにかくこの記事のために調べるだけ調べたんだけど…。かなりのところまでいきました。詳しくは言えないけど、別の世界を見た!というか、僕は何も知りませんというか(笑)。
ぜ…コピー品ならではのアレンジとかもあったんですよね。
C…ソニックブームや波動拳が連発できるとかなんか怪しく改造してあったらしいけど…。そのへんのコピー基板対策という意味もあって、ターボが出たとも言われますね。
ぜ…このころは、戦国エースとか海底大戦争とか、忘れちゃいけない魔法大作戦も発売されている。いいシューティングが3本も出てますよ。
ず…アイレム健在、そしてこの戦国と魔法はヒットですね。なんと、両タイトルとも新興メーカーの第1作。
か…新しいところががんばってくれるのはうれしいですよ。
N…隠しコマンドの規制も徐々に厳しくなってきてますね。
む…サムスピ、スーパーストII、ガロスペて対戦格闘がい



コピー基板問題も取り上げた。ゲーメストは社会派なのだ。


ガロスペの記事。今っぽいな(笑)。

この世の動き

新シリーズになり、タイトルも「セーラームーンR」と変わったこの作品だが、人気は衰えず。
劇場では「パトレイバー2」が公開される。劇内では戦争が徹底的にリアルに描かれていた。

●釧路沖地震。釧路・八戸で震度6の烈震。死者2人、けが人約400人。(1／15)
●山形県新庄市の市立明倫中学で、一年生の児玉有平が体操用マットで圧死。(1／18)
●文部省が中学の業者テストの偏差値関与を全面禁止。(1／26)
●NHKスペシャル「奥ヒマラヤ禁断の王国ムスタン」でやらせがあったことが判明。(2／3)
●北朝鮮、「日本に安保理事国の資格なし」と声明。(2／2)
●長崎県五島沖で漁船沈没、19人が行方不明。(2／21)
●金丸信、脱税容疑で逮捕。(3／6)
●3年ぶりに死刑執行。大阪拘置所で2人、仙台拘置所で1人の死刑囚が死刑を執行された。(3／26)
●根室市のサケ・マス漁船が中国人145人の密航をはかり、全員逮捕。(4／3)
●日本人、カンボジアで初の犠牲者。(4／8)
●天皇、天皇として初めて沖

7月

ゲーメスト9月号

餓狼伝説SPECIAL／サムライスピリッツ／エアーコンバット／ワールドヒーローズ2／マクロスⅡなど



8月

ゲーメスト10月号

スーパーストⅡ／サムライスピリッツ／バーニングライバル／餓狼伝説SPECIAL／ゲーメスト100号記念大プレゼントなど



9月

ゲーメスト11月号

ゲーメスト杯餓狼伝説2大会／スーパーストⅡ／餓狼伝説SPECIAL／バーチャファイター／AMショー特集など



10月

ゲーメスト12月号

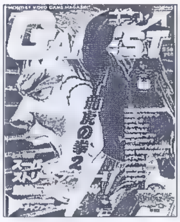
餓狼伝説SPECIAL／スーパーストⅡ／サムライスピリッツ／豪血寺一族／「サムライスピリッツ」設定原画集など



11月

ゲーメスト94年1月号

龍虎の拳2／バーチャファイター／雷電Ⅱ／レイフォース／サイバースレッド／野球格闘リーグマンなど



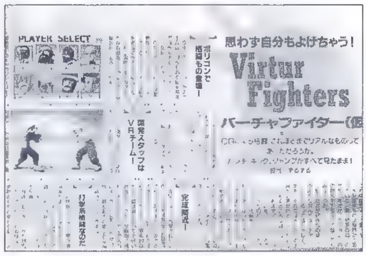
12月

ゲーメスト94年2月号

ゲーメスト大賞発表／龍虎の拳2／アルティメットエコロジー／ワールドヒーローズ2JET／究極戦隊ダダンダーンなど



●エアーコンバット（ナムコ）7月
●サムライスピリッツ（SNK）7月
○卒業（PCE／NECアベニュー）7月
○ストリートファイターⅡターボ（SFC／カプコン）7月
○エコー・ザ・ドルフィン（MD／セガ）7月
○第3次スーパーロボット大戦（SFC／バンプレスト）7月
●餓狼伝説スペシャル（SNK）9月
●サイバースレッド(ナムコ）9月
●スーパーストリートファイター2（カプコン）9月
●リッジレーサー（ナムコ）10月
●豪血寺一族（アトラス）11月
●スラムダンク（コナミ）11月
●究極戦隊ダダンダーン（コナミ）12月
●バーチャファイター(セガ）12月
●BATSUGUN（東亜プラン）12月



バーチャを紹介した記事。画面もキャラも違うね。

ろいろ出てきた。

か…バーチャファイターもこの年の年末に出てますね。

む…バーチャの編集部内での盛り上がりはどうでした？

さ…なーんか最初は「動きや見た目はスゴいけど、どうもよくわからん」ってイメージがみんなにあったみたい。それでも確実にファンは増やしていってて、オレと他の編集者の2人でバーチャ関係のイベントに行って帰ってきたら、「なんでボクも連れていってくれなかったんですか」って言ってくるやつが結構いた。

N…あれねー、最初のころって技が何もわからなかったじゃないですか。

ず…それに、技の公開規制があるまま攻略をやらなければならなかった。当然、公開できない技は使わずに攻略しなければいけないという…。でも、技がわかってきたころには、もう人気爆発。

第7回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	サムライスピリッツ（SNK）
2	餓狼伝説スペシャル（SNK）
3	スーパーストリートファイターⅡ（カプコン）
4	餓狼伝説2（SNK）
5	ぷよぷよ（コンパイル／セガ）
6	ストリートファイターⅡダッシュターボ(カプコン)
7	ワールドヒーローズ2（ADK）
8	アウトランナーズ（セガ）
9	ガイアポリス（コナミ）
10	天地を喰らうⅡ（カプコン）

縄訪問。（4／23）
●東京・代々木公園で外国人102人を摘発、収容。（5／9）
●カンボジア総選挙の投票。（5／23）
●衆参両院の全議員、初の資産公開。（6／14）
●新党さきがけ結成。（6／21）
●東京サミット。（7／7）
●北海道南西沖地震。死者202人、行方不明29人奥尻島の被害は甚大。（7／12）
●ゼネコン汚職で竹内茨城県知事を逮捕。（7／23）
●円、100円台に突入。（8／17）
●甲府信金の女子職員が誘拐・殺害される。（8／17）
●角川春樹をコカイン密輸容疑で逮捕。（8／29）
●村山富市、社会党委員長に当選。（9／20）
●政府、コメ凶作で冷害対策決定。（9／30）
●エリツィン、来日。（10／11）
●新右翼の野村秋介が、朝日新聞社内でピストル自殺。（10／20）
●細川首相、韓国で謝罪。（11／5）
●参考人に暴行の検事を懲戒免職・逮捕。（11／29）
●中西防衛庁長官、改憲発言で辞任。（12／2）
●田中角栄元首相が死去。（12／16）

1月

ゲーメスト3月号

餓狼伝説SPECIALリョウ・サカザキ使用コマンド／龍虎の拳2／アルティメットエコロジーなど



2月

ゲーメスト4月号

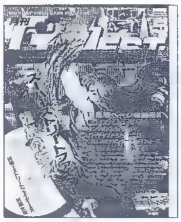
スーパーストⅡX／極上パロディウス／バーチャファイター／ゲーメスト杯サイバースレッド大会など



3月

ゲーメスト5月号

龍虎の拳2／ダンジョンズ&ドラゴンズ®／レイフォース／デイトナUSA／AOUショー特集など



4月

ゲーメスト5／15号



〈毎月15日、30日の月2回刊になる〉スーパーストⅡX／ワーヒー2 JETなど

ゲーメスト5／30・6／15合併号



極上パロディウス／スーパーストⅡX／ファターズヒストリーダイナマイトなど

5月

ゲーメスト6／30号



スーパーストⅡX／極上パロディウス／エイリアンVSプレデターなど

6月

ゲーメスト7／15号



ゲーメスト杯スーパーストⅡX大会／特集「ゲーム業界へ行こう！」など

ゲーメスト7／30号



ヴァンパイア／雷電DX／対戦ぱずるだま／トップハンターなど

主なゲームタイトル

「94年度」

- ●ダンジョンズ&ドラゴンズ®（カプコン）1月
- ○ファイヤーエムブレム（SFC／任天堂）1月
- ●レイフォース（タイトー）2月
- ●デイトナUSA（セガ）3月
- ●スーパーストリートファイター2X（カプコン）3月
- ●極上パロディウス（コナミ）4月
- ○3DOリアル発売（4月）
- ●エイリアンVSレデター（カプコン）5月
- ○ファイナルファンタジーⅥ（SFC／スクウェア）5月
- ●ウイングウォー（セガ）6月
- ○スーパーストリートファイターⅡ（SFC／カプコン）6月

1994年

む…もう94年と、比較的最近…、2年前ですか。このころ読者になったって人、多いんじゃないですかねー。

か…スーパーストⅡXとか、龍虎の拳2とか、ですかね。

ず…そうそう、このころのバーチャの記事で、ゲーメストとしては初の試みで、誌面のバックを真っ黒にしたね。

さ…これって、いろいろと経費の問題で、黒地に白ヌキ文字をやりたくても「そーゆー金のかかることはダメだ」っていう不文律があったんだけど、バーチャだけは「どーしてもバックを黒にしたい！」って勝手にやっちゃった。まあ、結果オーライということで。

む…今じゃ、黒どころかすげーカラフルになってますよ。

か…で、ついに月2回刊を迎えるわけですか。

さ…反対意見もそれなりにあったよね。

ぜ…ようするに攻略の質っていうか、ちゃんとした記事にできるかって不安があった。ライターからすれば。

さ…みんな不安でしたよ。

C…そんなに情報あるのかなぁとかね。

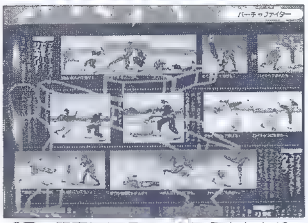
ず…印象として薄くなるのがイヤでしたね。詳しくはできるけど…。

N…でも、ちょうどこのころ、月刊だった時期でも、毎月のように増刊号が出ていたじゃないですか。だから、「月2回ってこーゆーペースなのか」っていう感覚はつかめたけど、「これじゃ死んじゃいそう」ってのが正直な感想だったな。

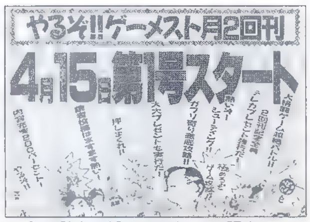
さ…オレなんか月2回刊が決定したときは、こうなったら死んでやるぜって感じだったもん。そこで、編集もライターももっと増やそうってことになるんだな。

ぜ…でも結果として、月刊のころより50〜60ページは分厚くなってるし、もう少し自分たちのペースを守りたいということはあるけど、よかったんじゃないかな。

C…スーパーストⅡエックスの豪鬼とかもスクープしてま



「黒い記事にして一」というさわたりのワガママで実現した。



月2回発売に関するお知らせ記事。

この世の動き

「スラムダンク」がコミックとともにバスケットボール人気を巻き起こす。

この夏、「ストリートファイター2」の劇場版が公開される。今ではこの映画を元にしたゲームまで出ている。

日曜夜7時30分放映の世界名作劇場シリーズで、初のオリジナル作品「七つの海のティコ」が映像化される。

- ●最高裁に初の女性判事起用決定。（1／25）
- ●愛犬家4人を殺害した疑いがもたれている、自称「犬の調教師」上田宣範を逮捕。（1／26）
- ●わが子に「悪魔」と命名した父親が折れて戸籍に載せることを断念。（2／15）
- ●富士写真フィルム専務が自宅で殺される。（2／28）
- ●ネッシーの写真がトリックと英紙が報じる。（3／13）
- ●ロス疑惑裁判、東京地裁は三浦和義被告に無期懲役の判決をくだす。（3／31）
- ●警察官の制服が26年ぶりに変更。（4／1）
- ●高速増殖炉「もんじゅ」が臨界点に達す。（4／5）
- ●名古屋空港で中華航空のエアバスが墜落。264人が死亡。（4／26）
- ●パレスチナ暫定自治始動。（5／4）
- ●永野法相、「軟禁大虐殺はでっちあげ」発言で辞任。（5／

7月



ゲーメスト8／15号

ADK特集／疾風魔法大作戦／機動戦士ガンダムEX-REVUEなど



ゲーメスト8／30・9／15合併号

スーパーストⅡX特集「豪鬼出現」／KOF'94／連載コミック「龍虎の拳2」など

8月



ゲーメスト9／30号

真サムライスピリッツ／スーパーマッスルボマー／ガンバードなど

9月



ゲーメスト10／15号

付録「豪血寺一族2」「AMショー」／ゲーメスト杯サムスピ大会／VF2など



ゲーメスト10／30号

真サムライスピリッツ／バーチャファイター2／KOF'94など

10月



ゲーメスト11／15号

ゲーメスト杯ヴァンパイア大会／鉄拳／X-MEN／ダライアス外伝など



ゲーメスト11／30号

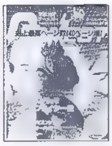
AMショー特集／バーチャファイター2／X-MEN／真侍魂／鉄拳など

11月



ゲーメスト12／15号

真サムライスピリッツ／バーチャファイター2／X-MENなど



ゲーメスト12／30号

バーチャファイター2／真サムライスピリッツ／セガラリーなど

12月



ゲーメスト95年1／15号

付録「X-MEN」／サイバーコマンド／バーチャファイター2／真侍魂など



ゲーメスト95年1／30・2／15合併号

ゲーメスト大賞発表／ゲーメスト杯豪2大会／付録「ゲーメストカレンダー」

●ヴァンパイア（カプコン）7月
●雷電DX（セイブ開発）7月
●対戦ぱずるだま（コナミ）7月
●ザ・キングオブファイターズ'94（SNK）8月
○マザー2(SFC／任天堂）8月
●ガンバード（彩京）9月
○NEO・GEO CD発売（9月）
●ダライアス外伝(タイトー）9月
●バーチャコップ（セガ）9月
●ぷよぷよ通（セガ）9月
●真サムライスピリッツ（SNK）10月
●バーチャファイター2（セガ）11月
○セガサターン発売（11月）
○バーチャファイター(SS／セガ）11月
○スーパーストリートファイターⅡX(3DO／カプコン）11月
○スーパードンキーコング(SFC／任天堂）11月
●X-MEN（コナミ）12月
●鉄拳（ナムコ）12月
●パズルボブル（タイトー）12月
○プレイステーション発売(12月）
○PC-FX発売（12月）
○リッジレーサー（PS／ナムコ）12月

すよ。ちょっと部分的に黒くなっているけど…。

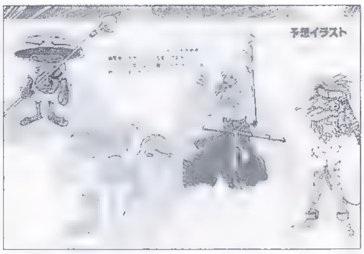
さ…それもいろいろとあって…。読者のみんなには申し訳なかったです。なんか非常に見苦しい記事になっちゃって。結局、何もかも切羽詰まった進行状況だったりして…。

む…なんかちょっとシンミリムードですね。話題を変えましょう。真サムスピの新キャライラスト事件とかどう？

さ…それでも事件の話？

C…うはは、SNKから届いた新キャラシルエットイラスト（真っ黒）を参考に「こんなキャラかもしれない想像図を描こう」って企画だね。

さ…これ、最初はもっとマトモな想像イラストだったんだよね。そしたら、あまりにもそっくりでSNKにストップされたという（笑）。「何で知っているんですか」なんて言われて…。だから編集部内で描いた一番似ていないイラストを掲載したというわけ。



なんだか検討違いなイラストだったのは、ワケがあったのだ。

第8回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'94（SNK）
2	ヴァンパイア（カプコン）
3	バーチャファイター（セガ）
4	スーパーストリートファイターⅡX（カプコン）
5	レイフォース（タイトー）
6	極上パロディウス（コナミ）
7	ダライアスイイ外伝（タイトー）
8	デイトナUSA（セガ）
9	豪血寺一族2（アトラス）
10	リッジレーサー（ナムコ）

7）
●南アフリカ共和国のマンデラ議長、大統領就任。(5／10)
●円、初めて100円突破。(6／23)
●松本市で猛毒ガスサリンが発生。7人が死亡。(6／27)
●向井千秋、日本人女性初の宇宙飛行士としてスペースシャトルコロンビアに搭乗、宇宙へ。(7／8)
●シューメーカー・レビー第9すい星(SL9)が連続して木星に衝突。(7／17)
●桜井環境庁長官、「日本も侵略戦争をしようと思って闘ったのではない」と発言し、辞任。(8／14)
●純国産のH2ロケットの打ち上げに成功したが、衛星軌道への移行には失敗。(8／28)
●関西国際空港が営業開始。(9／4)
●住友銀行名古屋支店長が射殺。(9／14)
●北海道東方沖地震が発生、北海道・青森で被害。(10／4)
●大江健三郎にノーベル文学賞授与が決まる。(10／13)
●ラッシュ時の京浜急行青物横町駅改札口で医師が射殺される。(10／25)
●つくば市の妻子3人殺害容疑で、夫の医師野本岩男を逮捕。(11／25)
●税制改革関連法成立。(11／25)
●狭山事件服役囚の石川一雄が31年ぶりに仮出獄。(12／21)

1月



ゲーメスト2/28号

付録「鉄拳」／ツインビーヤッホー！／マッハブレイカーズ／首領蜂／X-MEN

2月



ゲーメスト3/15号

付録「AOUショー」／餓狼伝説3／ヴァンパイアハンター／VF2など



ゲーメスト3/30号

ストリートファイターZERO／ヴァンパイアハンター／餓狼伝説3ほか

3月



ゲーメスト4/15号

ヴァンパイアハンター／餓狼伝説3／バーチャファイター2など



ゲーメスト4/30号

AOUショー特集／ヴァンパイアハンター／ツインビーヤッホー！など

4月



ゲーメスト5/15号

ヴァンパイアハンター／サイバーボッツ／風雲黙示録など



ゲーメスト5/30・6/15合併号

ストライカーズ1945／ワーヒーパーフェクト／ゲーメスト杯「鉄拳」大会など

5月



ゲーメスト6/30号

ゲーメスト杯「ヴァンパイアハンター」大会／ストリートファイターZERO

6月



ゲーメスト7/15号

ドラグーンマイト／天外魔境真伝／バーチャファイターリミックスなど



ゲーメスト7/30号

鉄拳2／ストリートファイターZERO／天外魔境真伝／ドラグーンマイトなど

主なゲームタイトル

●ギャラクシーファイト（サン電子）1月
○ダービースタリオンⅢ（SFC／アスキー）1月
●セガラリーチャンピオンシップ（セガ）2月
●ヴァンパイアハンター（カプコン）3月
○クロノ・トリガー(SFC／スクウェア）3月
○パンツァードラグーン（SS／セガ）3月
○Dの食卓(3DO／ワープ）4月
●首領蜂（アトラス）5月
●バーチャストライカー（セガ）5月
●ストライカーズ1945(彩京）6月
●ストリートファイターZERO（カプコン）6月

1996年

む…もう去年ですよ。まるで昨日のことのようだ（笑）。

C…年始めにカプコンにいきなり取材に行けましたよね。

ぜ…ああ、ヴァンパイアハンターとかを見せてもらったときね。

C…あのとき、いろんな話が聞けて面白かったですね。開発の方がすげーノリノリで制作してんなってのがわかったし。「こりゃ面白いモノになるな」って感じすか。

さ…で、GWにVハンターのゲーム大会やって、このときコスプレとかイラストコンテストもやって、かなり盛り上がったな。上位にきた選手のレベルもすごく高かったし。

む…そーいえば、2月にバーチャ2全国大会とかありましたよね。

か…ああ、あったあった。キャサ夫がVF2部門で優勝したっていうやつね。総合部門では、サターンのパッドでの操作がうまくできなくてダメだったけらしいど。

む…でも、同じ95年秋にあったVF2大会では準優勝、この前のジョイポリスであったVF2・1大会では3位…。安定した成績ですね。そうそう、この前読者からの質問で、「バーチャ3の新キャラがキャサ夫だって聞いたんですけど本当ですか?」というのがあった。ホントだったら面白いけど（笑）。

ぜ…こーゆー大会だけじゃなくて、マルゲ屋宅配便（全国各地のゲーセンに、ライターが遠征に行く企画のこと）も、もっとやっていきたいね。

さ…去年の夏は久々にデカいのをやったよなー。北海道、四国、九州、名古屋とか。もう忙しい時期にライターがごっそりいなくなって、編集部は「原稿はまだかーっ!」って遠征先に電話してたヤツ、結構いたよね（笑）。



台湾でも活躍したキャサ夫。実は何でもうまいらしい（?）。

む…九州のバーチャが相当盛り上がったようですね。向こうは100円で3回というゲーセンがあって、そこのレベルが高いこと高いこと。

N…やっぱり、いっぱいプレイできるぶん、そこで違いが出るみたいですねー。

む…そうそうーこの年は、ゲーメストEXが創刊したり、先日惜しまれつつも終了した

この世の動き

戦隊シリーズはすでに20年を超える人気シリーズとなった。この年、アメリカで「パワーレンジャー」が爆発的ブームとなる。

「新世紀エヴァンゲリオン」放送開始。

●ロシアは、独立を主張するチェチェン共和国の首都を制圧。（1／2）

●阪神大震災。近畿地方を中心とした西日本から東日本にかけて甚大な被害が出る。（1／17）

●荻原健司がノルッディック複合ワールドカップで史上初の3連覇。（2／19）

●PKO部隊がソマリアから撤退。（2／27）

●地下鉄サリン事件。都内の営団地下鉄日比谷・丸の内・千代田各線で同時多発的に刺激臭が発生。7人が死亡。（3／20）

●上九一色村に強制捜査が入る。（3／22）

●青山にあるオウム真理教東京総本部前で「科学技術省」トップの村井氏が刺される。（4／23）

●青島知事、都市博中止を決断。（4／26）

●野茂、大リーグデビュー。（5／2）

●オウム真理教代表麻原彰晃容疑者を逮捕。（5／16）

●チェチェン武装集団が病院占拠。約1000人を人質に。

7月



ゲーメスト 8／15号

バーチャロン／ザ・キング・オブ・ファイターズ'95／ストZEROなど



ゲーメスト 8／30・9／15合併号

付録「ハイスコア店ゲーセンマップ」／連載コミック「ストZERO」など

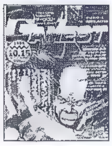
8月



ゲーメスト 9／30号

マーヴル・スーパーヒーローズ／バーチャファイター2.1／鉄拳2など

9月



ゲーメスト 10／15号

付録「AMショー」／ファイティングバイパーズ／19XX／ソウルエッジなど



ゲーメスト 10／30号

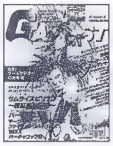
闘神伝2／ソウルエッジ／マーヴル・スーパーヒーローズ／サラマンダ2など

10月



ゲーメスト 11／15号

AMショー特集／バーチャロン／マーヴル・スーパーヒーローズ／ソウルエッジ



ゲーメスト 11／30号

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／ファイティングバイパーズ／バーチャロン

11月



ゲーメスト 12／15号

サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／バーチャロン／闘神伝2など



ゲーメスト 12／30号

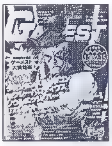
ゲーメスト杯「鉄拳2」／サムライスピリッツ斬紅郎無双剣／ソウルエッジなど

12月



ゲーメスト 96年1／15号

ファイティングバイパーズ／リアルバウト餓狼伝説／サラマンダ2など



ゲーメスト 96年1／30・2／15合併号

バーチャファイターキッズ／セクシーパロディウス／D&D® SOMなど

●ザ・キングオブファイターズ'95（SNK）7月
●レイブレーサー（ナムコ）7月
○バーチャルボーイ発売（7月）
●鉄拳2（ナムコ）8月
●マーブル・スーパー・ヒーローズ（カプコン）10月
○タクティクス・オウガ（SFC／クエスト）10月
●ゲーム天国（ジャレコ）11月
●バーチャロン（セガ）12月
●リアルバウト餓狼伝説（SNK）12月
○ストリートファイターZERO（PS／カプコン）12月
○バーチャファイター2（SS／セガ）12月

第9回ゲーメスト大賞

順位	ゲーメスト大賞
1	バーチャファイター2（セガ）
2	ヴァンパイアハンター（カプコン）
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SNK）
4	ストリートファイターZERO（カプコン）
5	真サムライスピリッツ（SNK）
6	鉄拳2（ナムコ）
7	サイバーボッツ（カプコン）
8	X－MEN（カプコン）
9	餓狼伝説3（SNK）
10	天外魔境真伝（ハドソン）



惜しまれつつ終了したゲマナイ。今度はTVだ！（うそ）。

ゲーメスト提供のラジオ番組とかが始まったんですよ。

ぜ…ラジオ番組のおかげで、ももやんとかぴぐがすっかりアイドルになった（笑）。

ず…年末のゲーメスト大賞授賞式もパーソナリティの松本利香さんに司会をやってもらったんだよね。さわたりさんと一緒に。

む…我がゲーメストの弟分でもある、新世代ゲーム機中心のゲーメストEXは、どんな調子なんですか？EX編集長のさわたりさん！

さ…いやー、調子いいよ。「ゲーメスト」を名乗るのであれば、そりゃいい雑誌じゃなくちゃならんよ、やっぱ。

ず…おお、言いましたねえ（笑）。

C…ゲーメストより誤植は少ないよね。それだけでもスゴい（笑）。

さ…そんな自慢にならん！

む…じゃあ、ゲーメストって一体…（笑）。

銃撃戦で100人以上が犠牲に。（6／14）
●野茂、完封で6連勝。（6／24）
●ミャンマーの軍事政権からスー・チーさんが6年ぶりに解放される。（7／10）
●八王子市のスーパーで女子高生バイトら3人が射殺される。（7／30）
●円続落、半年ぶりに99円台。（8／11）
●ウィンドウズ95が世界で発売。（8／24）
●女子柔道の田村亮子が68連勝。（8／27）
●坂本弁護士一家が次々と遺体で発見される。（9／6）
●ボスニア、停戦に合意。（10／5）
●宗教法人法改正案が国会に提出される。（10／17）
●水俣病問題が、公式発見から40年目で事実上の決着。（10／28）
●パレスチナ和平を推進し、ノーベル平和賞も受賞したイスラエルのラビン首相が暗殺される。（11／4）
●石川県能登半島沖でF15戦闘機が、訓練中にミサイルを誤射。（11／22）
●山口敏夫代議士が、背任の容疑で逮捕される。（12／4）
●高速増殖原型炉「もんじゅ」のナトリウム漏れ事故と、一連のビデオ隠しの発覚で動燃は現地4幹部を更迭。（12／23）

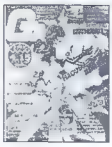
ゲーメスト10年史ができるまで

4月 ― 3月　2月 ― 1月



ゲーメスト3／15号

特集「対談：岡本(カプコン)VS鈴木(セガ)」／バーチャファイター3など



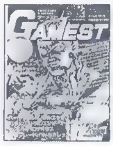
ゲーメスト4／15号

バーチャファイター3／サイキックフォース／リアルバウト餓狼伝説など



ゲーメスト5／15号

特集「SNK開発者インタビュー」／ストリートファイターZERO2など



ゲーメスト2／28号

バーチャファイターキッズ／バーチャロン／戦国ブレード／バトルガレッガ



ゲーメスト3／30号

バーチャファイター3／ストリートファイターZERO／ラストブロンクス



ゲーメスト4／30号

特集「歴代アイラン ド担当者座談会」／ストリートファイターZERO2など



ゲーメスト5／30・6／15合併号

ストリートファイターZERO2／サイキックフォース／バトルガレッガなど

主なゲームタイトル

●19XX（カプコン）1月
●ダンジョンズ&ドラゴンズ シャドーオーバーミスタラ（カプコン）2月
●バトルガレッガ（ライジング）2月
○ヴァンパイアハンター（SS／カプコン）2月
●ストリートファイターZERO2（カプコン）3月
○ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（SS／SNK）3月
○バイオハザード（PS／カプコン）3月
○鉄拳2（PS／ナムコ）3月
●サイキックフォース（タイトー）4月

1996年

さ…さー、もう96年だよ。
む…といっても、この座談会、もう8時間やってますよ（笑）。
ぜ…まあ、今年はもういいか。まだ4カ月しか経ってないし。おなか減ってきたぞ。なんか（笑）。
さ…あーもう一じゃあ、これからのゲーメスト。ど一なる？ ぜんじさん？
ぜ…ん一、そうですね。さらに読者へのメッセージを込めつつ、業界全体を次ぎなるステージにレベルアップさせたいですね。これは、ゲーメストの役目ですよ！
ず…なんかスゴいぞぉ。オレ、ついていけないかも（笑）。
C…ポミネカ復活なんつーのはウソ。でも、お笑い企画は何かやりたいですね。
か…C・LANさんの真骨頂ですね、そのジャンルは。
さ…うむ、まあそんな感じだよね。ざっと10年を振り返ってみたけど、色々分かったよ。たぶん、その時々で試行錯誤はありつつも全力疾走してきたんだな、ゲーメストは。だからこれからも突っ走ると…。
ぜ…そういうところだろうね。
一同…うい一っす。



座談会も盛り上がってきたころ。

この世の動き

「エヴァンゲリオン」放送終了。ラスト2話が話題に。ビデオ&LD版は、当初予定されていたラスト2話の内容で収録されるとのことで、マニアはひと安心。

●村山首相は、連立与党の党首・幹事長・書記長会談で辞任する意向を表明。（1／5）
●東京都は新宿駅の地下からホームレスを強制排除。（1／24）
●北海道・積丹半島の余市町と古平町を結ぶ国道トンネルが崩落。20人が犠牲。（2／10）
●司馬遼太郎氏が死去。（2／12）

（以上、敬称略）

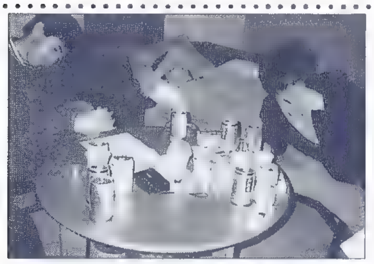
実はこの座談会、最初はやる予定がなかったし、こういう座談会形式になるわけでもなかった。

しかし、「やっぱり座談会みたいなことはしたい」「実際、記事をまとめるにあたって、いろんな人の話を聞かないとならん」「でも、記事そのものは誰がまとめるの？」「ゲーメスト全号を読みながらじゃないとできないぞ」「そんな場所、どこにある？」「やっぱり静かな場所で…」という諸問題を一気に解決すべく、某山奥で合宿座談会を決行！誰にも邪魔されず、心置きなく話し合うこともできる。しかも、座談会終了後はそのまま寝れる（笑）というおいしい特典もついている。しかも、どうやらすぐ近くにゲーセンもあるらしい（でもあんまり台数はない）。

「こりゃもう、合宿するしか！」と一致団結！

動きだしたらゲーメスト軍団は早い。早速、某所を予約。ゲーメスト本誌運搬用にレンタカーも予約し、夕方4時に編集部を出発。到着後、軽く食事をした後、怒濤の9時間座談会に突入！

途中、ウトウトしたりするものもいたが、朝6時、無事座談会は終了。かくして、この「ゲーメスト10年史」は完成したのでした。めでたしめでたし。



最後のころはみんな眠そうだった座談会。



編集部に戻ると、他の仕事がいっぱい残っていた…。

21世紀まで語り継がねばならない伝説の名作

ビデオゲーム ベストセレクション 777

ゲーメスト創刊から10年…。その間に発売されたビデオゲームの中から、「これぞ名作！」というものを88本選んだ（石井ぜんじ編集長が選出）。どこかで見かけることがあったら、ぜひともプレイしてほしい。

●ゲーム名

その名のとおり。そのゲーム名。サブタイトルなどは基本的に表記していません。

●スペック

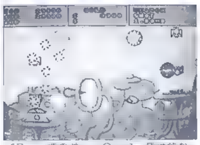
左から順にメーカー名、ジャンル、操作方法、発売時期。操作にある「レバー8 ボタン3」とは、8方向レバーの3ボタンという意味。「TB」はトラックボール。ドライブゲームなどのハンドルなどは「特殊」と明記。また、発売時期に関しては編集部調べ。

●コメント

石井ぜんじ編集長による、このゲームの説明。これを読めば、「いかにすばらしいゲームだったか」がわかるであろう。

買い物とボスの攻撃が光る
ファンタジーゾーン

セガ	シューティング	レバー8 ボタン2	86年3月



[illegible]

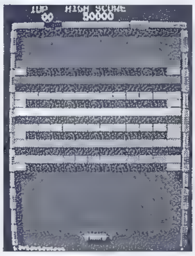
セガのコミカルシューティングで、ボス戦のアイデアに独特のものがある。

自機はオパオパと呼ばれる謎の物体（生物？）て、地面に押しつけて動くと脚が出て来て歩く。レバーの方向で左右に弾を撃ち分け可能だ。ステージ中に、浮遊するか型の要塞のようなものかあり、これをすべて倒すとホスか出現する。ホスは巨大かつ、ハリエーションに富んだ攻撃をしてくる。分裂してはさみこんてくる敵や、その動きに合わせてくるくる画面を回らないといけない敵など、アイテアはプレイヤーを驚かせる。ラストへのホスは、自分を追いかけてくる虫て、すり抜けて自爆させる裏技かあった。

敵を倒し、コインを集めて買い物かできるのも特徴。2周目、3周目になると弾の色か変わる。あらゆる面て独自性を持ち、それがしっかりゲーム性に生かされているゲームてある。

ゲームの原点、ブロック崩し
アルカノイド

タイトー | アクション（ブロック崩し） | ダイヤル ボタン1 | 86年6月


単なるリメイクではなく、一般層にまで幅広く支持された。

ゲームの原点、ブロック崩しのリメイク版としてタイトーから発売された。

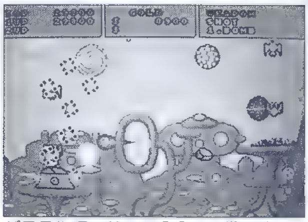
ルールはほぼブロック崩しと同じだが、壊せないブロックがあるのが特徴。これをうまく配置して、ゲーム性の高いバリエーション豊かな面を作り出している。壊せないブロックの間にボールがはさまると、同じところを反射しながらどんどんスピードアップしていく。いつか飛び出してくるので、その瞬間が恐怖だった。

その他に、いろんなフューチャーがうまく付け加わって変化を生んでいる。パワーアップにいろいろな種類があるのが面白い。パドルが2倍に伸びたり、ボールが3つになったり、ショットが撃てたりとプレイヤーを飽きさせない。

ゲームの原点に立っているだけにプレイヤー層は広く、学生からサラリーマンまで多くの人に親しまれたヒットゲームである。

買い物とボスの攻撃が光る
ファンタジーゾーン

セガ | シューティング | レバー8 ボタン2 | 86年3月


パステル調の美しいCGに、個性的なボスキャラ。

セガのコミカルシューティングで、ボス戦のアイデアに独特のものがある。

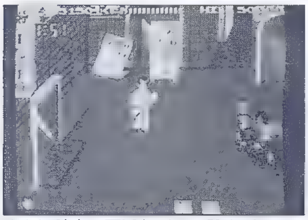
自機はオパオパと呼ばれる謎の物体（生物?）で、地面に押しつけて動くと脚が出て来て歩く。レバーの方向で左右に弾を撃ち分け可能だ。

ステージ中に、浮遊する小型の要塞のようなものがあり、これをすべて倒すとボスが出現する。ボスは巨大かつ、バリエーションに富んだ攻撃をしてくる。分裂してはさみこんでくる敵や、その動きに合わせてぐるぐる画面を回らないといけない敵など、アイデアはプレイヤーを驚かせる。ラストのボスは、自分を追いかけてくる虫で、すり抜けて自爆させる裏技があった。

敵を倒し、コインを集めて買い物ができるのも特徴。2周目、3周目になると弾の色が変わる。あらゆる面で独自性を持ち、それがしっかりゲーム性に生かされているゲームである。

学生に大人気！ロングヒット作
熱血硬派くにお君

テクノスジャパン | アクション | レバー8 ボタン2 | 86年6月


まさに熱血で硬派なノリ。設定がすでにイッている。

とにかく、番長もののゲームとして強烈に印象を残すゲーム。日本伝統のケンカ道を忠実に再現した(?)異色のゲームである。

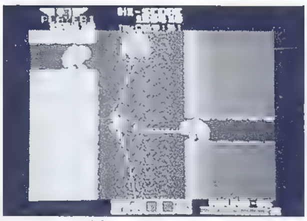
しかし、ゲーム性は高く、内容は本格的横スクロールアクション。ファイナルファイト以降の、奥行きのある格闘アクションゲームの直接の元祖であると言える。それほど完成されたゲームシステムを持っている。

特に目立つのは、敵を投げることができること。現在の格闘ゲームのように投げとばせるのは、このゲーム以前にはなかった。また、1面で駅のホームから相手を落としたりできるのはリングアウトの元祖。

2面のスケ番グループのボス、みすずの姿はなかなかに爆笑もの。その凶悪なキャラクターは、悪夢に現れるモンスターのよう。最終面のヤクザの攻撃は1発死にの恐怖が味わえる。その過激な内容は、物議をかもしたらしい。

踏みながら華麗に宙を舞う
アルゴスの戦士

テクモ | アクション | レバー8 ボタン2 | 86年6月


アクションゲームとして、非常に完成度の高いゲーム性を持つ。

代表的な横スクロールアクションの名作。自分は巨大なヨーヨー状の武器を持って敵を倒しつつ進んでいく。

アクション的には、ジャンプ中に空中制御がかなりきくのが特徴。また、敵を踏んでも自分は死なないので、華麗な空中戦が繰り広げられる。

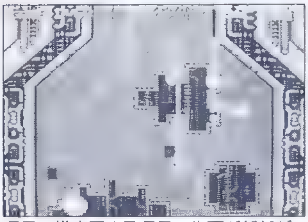
鳥に乗っているだけでクリアできる面もあった。

また、とても複雑に、いろいろなパワーアップアイテムがあったのも特徴。パワーアップは5つのインドラと呼ばれる5種があり、すべてを揃えるとボーナス点が入る。隠しボーナスとして100万点ボーナスもあった。スターフォースにも同様の隠しがあり、その流れに沿ったもの。小冊子に存在が暗示されていて、話題になった。

深いアクション性と、それをとりまくゲーム的な数々のフューチャーが違和感なく溶け込み、非常に完成度の高い作品である。

ド迫力のSFシューテンィグ
沙羅曼蛇

コナミ | **シューティング** | **レバー8 ボタン2** | **86年7月**



タテ、横交互のスクロール面が斬新だったね。

コナミのSF横スクロールシューティングの名作。グラディウスシリーズの流れを組むが、パワーアップシステムがグラディウスと違うという点でゲーム性は一線を画している。

特筆すべきは、当時のゲームの常識を突き抜けた圧倒的な画面の迫力である。脳ミソから触手が生えたゴーレムや、巨大なプロミネンスはゲームマニアを驚かせた。横、縦と交互にスクロールするのも他のゲームにはない大きな特徴である。そこには、このゲームにしかない魅力と迫力にあふれていた。

ゲーム的には、残機がエブリで増えないためミスが許されないゲームである。2周、3周とどんどん難度が上がっていくが、5周目以降はパターンさえきっちり作ればなんとかなるゲームだった。3周め以降の5面の、ザコ編隊→ザブ2→ベルベルムの攻略パターンはまさに芸術である。

超複雑な元祖RPGゲーム
イシターの復活

ナムコ | **アクション** | **レバー8 ボタン2** | **86年7月**



非常にマニアックな作りで、多くのゲーマーを魅了した。

ナムコの謎に満ちたゲーム、ドルアーガの塔の続編。今度はギルだけでなく、カイを中心に使って塔を脱出する。

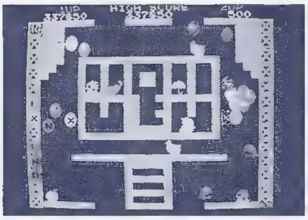
データ量が、とにかく異常に多いゲーム。迷宮を迷いながら、全128面もあるステージを進んでいく。新しいステージ、敵との出会いが楽しめるゲームである。

1コインでクリアするのは不可能で、クリア時に示されるパスワードをメモしてプレイを続けていく。パスワードを入力すると、その前にプレイした経験値が加えられ育っていて、徐々に使える呪文が多くなる。最初はファイヤーボール、プロテクションなどを使って進んでいく。最後には、デススペル、ビッグバン、レインカーネーションなど64種の魔法が使えるようになる。

最終的には、強いパスワードの情報が流れたためそれほどのロングヒットはしなかった。だが、当時のナムコファン、マニアを熱狂させた奥深いゲームだったのは確かだ。

泡吐き怪獣大暴れ！
バブルボブル

タイトー | **アクション** | **レバー2 ボタン2** | **86年10月**



アイテムを出現方法などもマニアの間で発見された。

近年、リメイクもののバブルシンフォニー、メモリーズが出ているのが、その元祖となった作品。バブルン、ボブルンという2匹の怪獣が泡を吐き、敵を閉じ込めて割って面をクリアしていく。

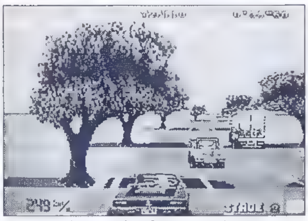
全100面だが、コマンドを入力するとスーパーゲームと呼ばれる、もう1つのゲームが始まる。敵の出現パターンが違うので、2倍楽しむことができた。その後、オリジナルコマンドと呼ばれるパワーアップコマンドも公開され、長期にわたりヒット。

泡で遠くから敵を包み、それを近づいて体当たりで割るというゲーム性は、敵を2段階にわたって攻撃しなければならないため、非常に奥が深くなる。このタイプのゲームはいくつかあるが、その中でも最高傑作といってよい。

各面に、アイテムが出現するが、その条件がわかると、意図的にアイテムを出すことができ、より深い戦略が可能になる。

ドライブゲームの史上最高傑作
アウトラン

セガ | **ドライブ** | **特殊** | **86年10月**



フュージョン系のBGMに超華麗なCG。これですよ！

セガの体感ゲームシリーズの名作。長期にわたって大ヒットした。

アウトランの魅力は、まず美しく流れるスピード感あふれる映像である。シミュレーション性は薄いが、純粋にどこまで無理してコーナーが曲がれるかという楽しさを味わうことができるゲーム性になっている。

また、独特の明るい雰囲気も魅力。フュージョン系のサウンドで、3種類の曲をスタート時に選べることができた。

最初の発売時は1プレイ200円だったが、100円になってから再び人気が盛り返す。マニアのハイスコア争いも熱く、ギヤガチャというコースの外をスピートを落とさずに走るテクニックがSOL君によって発見されてからさらに盛り上がった。

一般からマニアまで、これほど広い層に長く楽しまれたドライブゲームはなく、未来にもないかもしれない。

思い出の安駄婆

源平討魔伝

ナムコ アクション レバー8 ボタン2 86年10月

これまでのゲームになかった強烈な世界観を生み出したゲーム。主人公は平家の落武者の亡霊、影清で、頼朝を倒すために鎌倉へと向かう。

何といっても、この特異なストーリーと細部まで設定されたキャラクターたちのインパクトが凄い。歴史上では英雄として扱われている義経、弁慶などがおぞましい魑魅魍魎として描かれている。

ゲームのスタイルは、スクロール型アクションゲーム。タイプが3つあり、大型キャラクター・小型キャラクターの横視点と、上から見た画面がある。それぞれゲーム性が異なるのが特徴である。

ゲーム的には、易しすぎたり永久に粘れたりできた。このためゲーム寿命は短かったが、それを補ってあまりあるほどのインパクトをプレイヤーに残したと言える。

モトス・サンダーセプターなど、優れたゲーム音楽を残した中潟氏のサウンドも聞き逃せない。



やたらとしゃべるボイスも、効果的だった。

第1回ゲーメスト大賞受賞作品

ダライアス

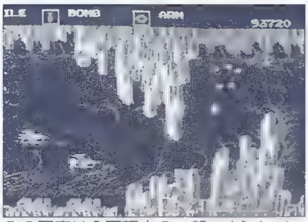
タイトー シューティング レバー8 ボタン2 87年1月

まず語らなければならないことは、三画面をつないだ大型画面の迫力。当時、アーケードゲームの筐体は、現在のものより画面は小さく、まだテーブル画面が主流だった。

そんなときに、このダライアスは発表された。三画面をハーフミラーで隙間なくつないだ迫力のある画面。そして、腹に響く、ボディソニックサウンドのパワー。すべてにおいて、凄いシューティングを作ろうとする姿勢がこの名作を生んだといってよい。

ゲーム自体は、基本に忠実な縦スクロールシューティングである。目立つのは魚、海産物という最も生物的なものをモチーフとしつつ、メカにした巨大戦艦。

だが、ザコ敵の動き。アイデアは実にゲーム的で、なかなかのセンスの動き方、性質を持っている。バージョンには、ウェーブ耐久力が高い旧バージョン、ニューバージョン、サービスバージョンのエキストラバージョンがある。



この写真は3画面中の一部。ホントは横3画面。

究極の走りを見せろ！

妖怪道中記

ナムコ アクション レバー8 ボタン2 87年4月

現在にも通用する、抜群に美しいグラフィックを備えたジャンプアクションゲーム。

ジャパニーズな妖怪たち、鬼・三途のババアなどのデザインはなかなかよく、古来の日本文化のファンタジックなところを見事に表現している。

たろすけのできることは、気合を射つこと。下にレバーを入れてためると、大きな気合が撃てる。気合をため過ぎると疲れてしまって撃てなくなるところが、実に笑える。

この他、オプションとして犬・猫が買えたり、体力回復が地獄丼だったりするのが笑える。

点数がないゲームで、雰囲気を楽しんでほしかったのが伺える。しかし、急いで進まないと、絶対逃げられない永パ防止キャラが出てきてしまう。マニアは、そこに矛盾を感じつつも、走り抜けるパターンをひたすら作っていった。

そして、結果的に、1コイン王界、究極的には1コイン3種の神器天界をなしとげるプレイヤーも現れた。



1コインクリア法などもゲーメストで詳しく解説した。

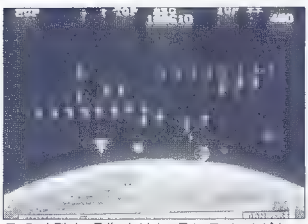
SDI

セガ シューティング 特殊1レバー8 ボタン1 TB 87年5月

アタリの名作、ミサイルコマンドのリメイクとも思われる内容の、敵機や敵のミサイルを撃ち落としていくゲーム。自機のいる横スクロールと撃つだけの固定画面のモードがあり、敵を撃ち逃がすだけでダメージとなる。

操作系は特殊で、トラックボールとボタンのついた長いレバーで操作する。横スクロール面では、自分は誘爆を避けつつカーソルをトラックボールで合わせて撃つ。敵はいやというほど流れてくるので、順番や自機の位置を考えつつもただただ撃ち続けていかなければならない。

最初は非常に難しく感じられるゲームで、敵をすべて破壊するなど不可能と思われていた。しかし、ゲーメスト協力のSDIのビデオで、すべての敵をSDI君が破壊して話題となった。だが、さらに隠しボーナスがあったりなど、最近までハイスコアが更新されている。異常なまでに奥が深いゲームである。

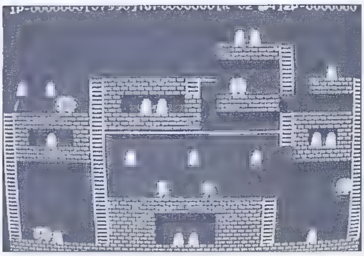


その特殊な操作方法に慣れるまでがちょいと大変。

あのメーカーの思い出①
アイレム

1978年、まだIPMという名前の頃からビデオゲームを発表し続けてきた。業界でも老舗のメーカーである。ゲームセンターで目立ってきたのは、1982年のヒットゲーム、ムーンパトロールから。これは、横スクロールの車で弾を撃ちつつ、穴をジャンプで飛びこえるというものだった。

さらにバイクゲームの名作、ジッピーレース、アメフトのヒット作10ヤードファイトをリリース。10ヤードファイトのレバガチャで敵を振りほどくシステムは、これが最初で他のゲームに影響を与えた。

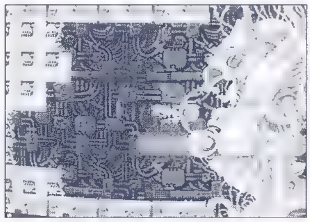

ロードランナー

そして84年、元祖格闘ゲームの傑作、スパルタンXとブームを巻き起こしたロードランナーを発表。ロードランナーは以降シリーズとして、4作目まで発売される。

そして、アイレムファンを確立した、87年のR-TYPEへと続く。フォースのアイデア、巨大戦艦はプレイヤーを驚かせる強烈なインパクトがあった。ちなみに、1面ボスの原画は、グラフィック担当者がアイレムに面接に来たときに持ってきた絵だそうだ。

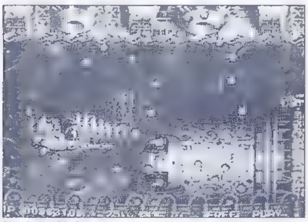
マニアックで、プレイヤーに挑戦的なこだわりのゲーム作りは、ここから本格化する。シューターへの挑戦状、イメージファイト、ハードなアクションの最後の忍者と難しすぎて一般にはあまりヒットしないが、固定ファンの多い作品を連発した。個人的には、迷宮島も思い出深い。

これ以降は、超マニアックではないが、確実にいろいろなタイプのゲームをリリース。描きこまれたグラフィックは、アイレムの代名詞となっていく。アイレムエアデュエル、クロスブレイズ、海底大戦争といったところがその代表作。エアデュエルの1面ボスや、クロスブレイズの大ダコなど、絵だけでプレイヤーを唸らせる凄さがあった。


R-TYPE Ⅱ

他には、シューティングのサンダーブラスターが、マニアックで完成度が高い。アンダーカバーコップスと共に、紙上の攻略を通じて盛り上がっていけたゲームである。

94年のジオストリーム以降、業務用から撤退したのは、歴史あるメーカーだけに実に惜しまれるところだ。

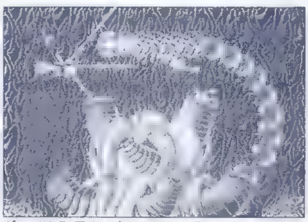

海底大戦争

狭いよ〜恐いよ〜ドップ面
R-TYPE

アイレム	シューティング	レバー8 ボタン2	87年7月

アイレムから突然のように発表された、横スクロール本格シューティングゲーム。グラディウス好きの開発者が知恵を絞って作った作品で、抜群のアイデアが冴える。

プレイヤーは、フォースという異次元生命体をパワーアップオプションとして備えている。普段は前か後に装着でき、弾を防ぐことができる。だが、ボタンを押すことによってとばすことができ、とばして攻撃したり、前後に付け変えたりして自由自在に操れる。


ハードSFなグラフィック、フォースというシステムなど、どれも超1級！

その他に、プレイヤーはため撃ちで波動砲が撃てる。シューティングでため撃ちができるゲームはこのゲームが元祖で、いろんな点で後のゲームに多大な影響を与えている。

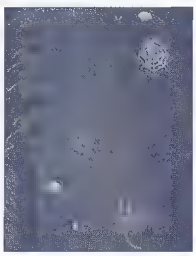
世界観も異色で、異次元の敵、バイド帝国の怪奇な敵の数々と戦うことになる。1面ボスの、エイリアンの胎児風の姿は印象的だ。ち密ないわゆるアイレムグラフィックは、ここを原点としている。

ドラゴンがシューティング
ドラゴンスピリット

ナムコ	シューティング	レバー8 ボタン2	87年6月

斬新なゲームを次々と発表してきたナムコが、ゼビウス以来の縦スクロールシューティングを出したと話題になった。ゲームシステムは空中と地上を撃ち分ける、ゼビウスを意識したゲーム性である。

だが、もちろんこのゲームの最大の特徴は、自機がドラゴンであること。それまで主流だったSFメカ・戦争ものに比べると、温かみのある自然の世界が舞台になっている。ここに、このゲームの他にはないオリジナリティが感じられる。


ドラゴンを操作するシューティング…という設定がすごい。

ゲーム性は、基本はゼビウスに近いが、敵にさまざまな工夫が凝らされていた。氷のステージや、最終面の壁から突き出る槍など、狭い場所があったのも特徴である。

グラフィック、サウンドは素晴らしく、それだけでもゲームの歴史に名を残す勝ちがあるだろう。その絵は、ハード技術の進んだ今見ても、まったく色あせない。サウンドではロック調の火山ステージの曲が当時としては異色だった。

格闘の熱さ感じるロングヒット作
ストリートファイター

カプコン	格闘アクション	レバー8 特殊ボタン2（ボタン6）	87年8月


必殺技が非常に出にくかったが、それゆえに必殺技でもあった。

セガの体感ゲーム、タイトーの三画面筐体と迫力ある画面を各社が模索する中、カプコンから発売された格闘ゲーム。筐体もので、たたいてパワーを感知し、攻撃力が変わるという画期的なシステムを持っている。

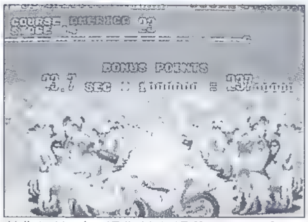
プレイヤーは1対1で、主にCPUの相手と戦う。激烈、バーティー、イーグル、元、アドン、サガットなどと、世界各地を回ってストリートファイトを行う。

使えるプレイヤーは隆と拳。ゲーム的には、コマンド技と呼ばれる、素速くレバー入力をすることによって波動拳、竜巻旋風脚、昇龍拳が存在していたのが天才的なアイデアだった。これら、3つの必殺技は隠し技で、2発当てればそのまま相手をKOできる、文字通りの必殺技であった。

後に、テーブル版としても出回った。そのとき、パワーを感知できないので、大中小のパンチ・キックと6つボタンコンパネを採用している。

夏には大汗かくバイクゲーム
スーパーハングオン

セガ	バイク	特殊	87年7月


前作に比べ、操作性も格段にアップ。アウトランのバイク版といったところ。

あのハングオンの続編として作られたバイクゲームの傑作。より洗練されて美しくなったグラフィックと深いゲーム性で完成度はより高い。

スーパーハングオンに比べ、スタートの時点でコースをセレクトできるのがパワーUPした点。アフリカ、ヨーロッパなど大陸のコースを走り続けていく。最も長いコースをゆっくり走ると、10分以上走れるという腹いっぱい状態まで楽しめるゲームである。

ゲーム性はひたすらコーナーを攻めるというドライブものの基本に忠実なもの。それに加え、トップスピード時にスーパーチャージャーボタンを押すことによってスピードアップさせるシステムが加わっている。これにより、どれだけスーパーチャージャー押しっ放しできるかという奥深いゲーム性になっていた。

曲も4曲から選べるようになり、当時としてはすべてにおいてレベルの高いバイクゲームであった。

自機はウサギ
ラビオレプス

ビデオシステム	シューティング	レバー8 ボタン2	87年9月


自機のデザインが「うさぎ」というアイデアがはじけたシューティング。

ビデオシステムの、本格シューティングゲーム第1作として話題になった。なんといっても、自機がウサギであるというのが、斬新なセンスである。

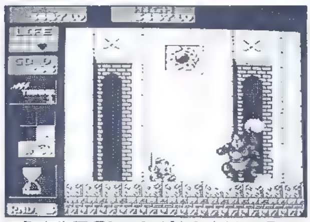
SFなのか、ファンタジーなのかちょっと謎のセンスを持った横スクロールシューティング。自機のウサギは、メインショットと接近した場合は、強力なパンチを繰り出すことができる。もう1つのボタンはミサイルで、たくさんのミサイルが同時に飛んでいく強力なもの。

コースは、初級・中級・上級に分かれていて、それぞれのコースで別の楽しさが味わえる。象のような敵に対してミサイルを撃ちこむと一気に得点が入るなど隠しテクニックも多い。

キャラクター的には、てるてる坊主のようなテヌキ・チャウドが印象的。ただ、当時まだ実績のないメーカーだけに出回り台数が少なかったのが残念だった。

ゴールド集めが盛り上がる
ワンダーボーイ モンスターランド

セガ	アクション	レバー8 ボタン2	87年8月


コミカルアクションだからといって、決して簡単なゲームではない。

お金を見つけて買い物をし、パワーUPして怪物を倒していくというアクションゲームだ。

当時のファミコンゲームにあった、アクションRPGを思わせるタイプのゲーム。隠されたお金をどんどん回収して店に入ると、くつ・アーマー・シールド・ウェポンなどを売っている。クリアを目指すなら、考えて買い物をしていくことによって、後で有利になってくる。

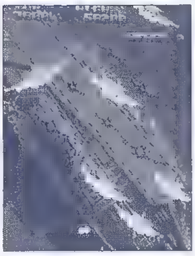
フィールドは広く、海の中など、いろいろな場所も冒険しながら、敵を倒していく。このタイプのゲームはアーケードには少ない。ステージの展開や、ゲームバランスがとてもよく、クリアするまで誰もが楽しめるものになっている。

また、ゲーメストではハイスコアをゴールド集計したため、お金集めが盛り上がった。隠しのお金を出すときに、タイミングよくレバーを入れて高いお金を出すのが熱かった。

三拍子揃ったシューティング
A-JAX

コナミ	シューティング	レバー8 ボタン2	87年10月

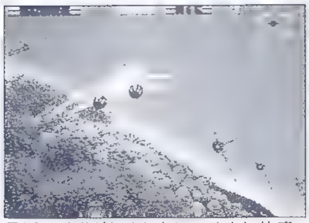
いちはやく拡大、回転機能をとりいれたコナミの縦シューの傑作。2D面と3D面があり、3D面に拡大・回転がフルに使われている。2D面では、ボスの弾の撃ち方がマニアックで、アイデア豊かな攻撃が目立つ。
　自機のパワーアップは、バルカン・3-WAY・トリプル・レーザー・ボムなど。ボムは地上攻撃用で、ゼビウスのようにボムでなくては壊せない砲台もある。レーザーはあまり使えないが、場所によって残りの武器を使い分ける。
　また、攻撃の多彩さがこのゲームの大きな特長だ。ただ弾を撃つだけでなく、さまざまな攻撃をしてくる。4面ボスの、広がる輪のような弾が曲がりながら飛んでくる攻撃はプレイヤーを悩ませた。特に6面は、レーザーを撃つ石像や下から浮上してくる巨大戦闘機、多段階の攻撃をもつボス戦と息をつかせない。
　そして、忘れてはならないのは、素晴らしいVGM。人によって、どの面の曲が好きか好みが分かれるほど名曲が多い。


縦シュー面と3D面があるシステム。音楽もすばらしかった。

セガの体感ゲームの代表作
アフターバーナーII

セガ	シューティング	特殊1レバー8 ボタン2	87年10月

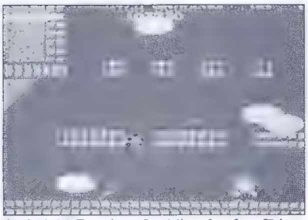
このゲームは、とにかく派手。筐体はかなり揺れるし、画面のスピード感が凄く、頭がクラクラすること間違いなし。地面が回転するように動く画面は大迫力。
　だが、本来ゲームの由来であるアフターバーナーそのものがない。少し後に発売されたアフターバーナーIIになって、アフターバーナー、ゲーム的に言えばスピード調節ができるようになった。これによって、ゲーム性はずっと深くなったと言える。
　ひたすら撃ち、ロックして落とすゲームだが、出てくる敵機の数が半端じゃない。最終的に、ハイスコア争いではHIT数が1560にも達した。こんなに敵機が出てきて、それをバリバリ撃ちながら進めるゲームは他にはない。
　これ以降、戦闘機ものは画面はクリアになったが、ここまでの迫力を持つゲームは未だに出ていない。


スピード感がたまらない。まさに体感ゲームだ。

隠し面でダライアス面もあった
レインボーアイランド

タイトー	アクション	レバー8 ボタン2	87年10月

タイトーの名物企画者、MTJ氏のバブルボブルに続くキャラクターアクションゲーム。今度はプレイヤーは虹を作り、それを当てたり崩したりして敵を倒していく。それと共に、虹は上へ登る手段であるというところがミソ。攻撃手段と移動手段を兼ね備えているので、一筋縄でいかないマニアックなゲーム性が出てくる。
　それに加え、倒した敵が落ちた位置でダイヤの色が決まるが、そのダイヤの色を順番に揃えると1UPしてボス面で扉が出てきた。ただ敵を倒してサクサクと上に登っていくだけでなく、マニアックな遊び方がたくさんあるゲームである。
　このような、いろいろな隠された遊びがどこまで設定されているのか、という期待で当時のプレイヤーは大きな盛り上がりを見せた。前評判に応えるだけの奥の深さを持った、マニアを中心に盛り上がったアクションゲームだった。


虹をかける…というメルヘンチックな設定だが、内容はかなりマニアック。

みんなで燃えたラップ大会
ファイナルラップ

ナムコ	ドライブ	特殊	87年10月

通信で各筐体を結び、ドライブで対戦できるようにした画期的な作品。それぞれの筐体の画面は自分の車からの視点になっている。このように、それぞれがお互いの視点で対戦できるゲームは、任天堂のVSレッキングクルー以外にアーケードゲームにはなかった。
　多人数で楽しく競い合えるように、ゲーム内容もさまざまな工夫が凝らされている。一番目立つポイントは、遅れた車ほど性能がよくなること。最高速と共に、グリップ性能もよくなり、常に追いつ追われつの争いを繰り広げられるようになっている。
　実に広い層で人気が盛り上がり、いろんなゲームセンターでファイナルラップ大会が盛り上がった。結局、ラストのカーブでいかに2位になるかがポイント。だが、ぶつけてはじきとばすなど、ダーティーな戦い方もあった。
　現在に受け継がれているという意味では、最古の対戦ゲームといえるだろう。


多人数同時のレースゲームとして大ヒット！

天然東亜元祖縦シュー
究極タイガー

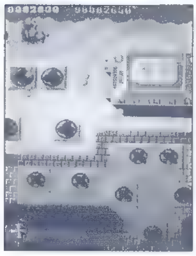
タイトー　シューティング　レバー8 ボタン2　87年11月

タイガーヘリ、飛翔鮫に続く東亜プランの縦スクロールシューティングのシリーズ。現在の縦スクロールシューティングの源流を築いたと言っていいだろう。

自機はそれほどスピードが速くないヘリコプター。パワーアップは、赤・青・黄の3種類があり、ボンバーと呼ばれる強力な破壊力を持つ特殊武器がある。前作の、タイガーヘリからあるこのボンバーシステムは、危険になっても逃げられたり、爽快感が得られる画期的なシステムである。

パワーアップは、主に青しか使わない。画面を広く覆う強力なショットで、バリバリ撃つ。これほど広範囲のショットが撃てるゲームは当時ほとんどなかった。黄色のパワーアップは実に弱く、黄色を取らされることが死に直結する不思議な緊張感がある。

敵は1種類の弾のみの攻撃で、実にわかりやすい。逆に、それだけ飽きさせない、考え抜かれた弾の撃ち方のバリエーションは芸術である。



正統派シューティングの王道。わかりやすくて面白い!

史上最強の横シュー
グラディウスⅡ

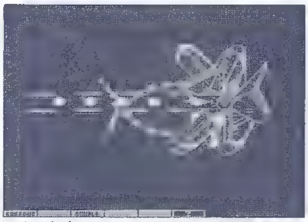
コナミ　シューティング　レバー8 ボタン3　88年3月

コナミのカリスマ的シューティング、グラデュウス…沙羅曼蛇に引き続き発売された、横スクロールシューティング。AOUショーで、予告なしに発表され、話題を呼んだ。

正統派グラデュウスの続編で、パワーカプセルを進めて武器をパワーアップ。オプションを装備して敵を撃破していく。シューティングゲームとしては初めて、自機を4機種から選択できる。

火炎の竜が出現する1面、エイリアン面の2面、氷の3面や高速スクロール面など、それぞれ1つのテーマに沿った独特のステージ構成を持っている。本格的SFシューティングのカッコよさが、当時のシューティングマニアを熱狂させた。

1周、2周と進むにつれ、撃ち返し弾が増えて難度が上がっていく。2周めの逆さ火山は地形が違うなど、とことん楽しめるマニアックなゲーム性を持っている。



これぞグラディウスシリーズの最高傑作。グラ1がここまで進化するとは。

感動の伝わる映画的アクション
ニンジャウォーリアーズ

タイトー　アクション　レバー8 ボタン2　88年3月

ダライアスに続く、タイトー3画面筐体の第2作。横スクロールのアクションで、主人公はサイボーグの暗殺者、忍者であるといった凝った設定である。

まず、印象に残るのは1ステージのサウンド。ゲーム音楽では、三味線の音を使った独特のサウンドは一度聞いたら忘れられない強烈なインパクトを残す。一曲が非常に長く、本格的な曲として充分たんのうできるものになってる。

プレイヤーは、くないを使って敵を倒していく。ボタンを押しっ放しにするとガードができ、そのままジャンプすると宙返りができた。

敵の動きはなかなかマニアック。ボス、中ボス級のアイアンアーム、シャドーマンというところはガードが固く、相手のアルゴリズムの弱点をついて倒す必要があった。

エンディングは、字幕が入りの本格シネマを思わせるもの。充分なける出来栄えだ。



タイトーのBGMの中で1、2を争うほど評判の高いサウンド。

超回転拡縮戦車ゲーム
アサルト

ナムコ　アクションシューティング　特殊2レバー8 ボタン1　88年4月

ナムコの当時の新基板、システム2の能力をフルに使ったゲームで、このシステムを使ったゲームの中では歴代最高傑作と言える。

ゲーム内容は、戦車を操って進んでいくゲーム。2本のレバーを使い、戦車の方向転換を行う。真横に移動するときは戦車はなんと横に転がった。

だが、とにかくびっくりするのは自分でなく、画面の地形のほうが回転すること。また、六角形の特殊なゾーンに乗ると、もの凄いジャンプができる。すると、地形が超上空に登ったように小さくなり本来画面外にいる敵に爆撃できた。この今までになかった画面の迫力は、プレイヤーを驚かせた。

ゲーム全体の雰囲気も、モノトーンを基調とした、リアルで装い、独特のもの。サウンド効果は地味だが迫力重視のもので、いい雰囲気を出している。続編として、アサルトプラスというバージョンアップ版がある。



自機の向きが変わるのではなく、背景がグルグル回るというのが斬新。

6面・荒野を走る月影

最後の忍道

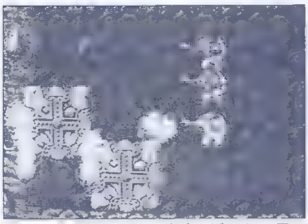
アイレム | アクション シューティング | レバー8 ボタン3 | 88年8月

絶好調のアイレムから出た、バリバリ硬派の忍者アクションゲーム。モノトーンの渋いグラフィックに、妥協を許さない難易度。その難しさゆえ、広い人気はなかったかもしれないが、熱狂な信者は多い。

主人公は月影。武器はリアルタイムに刀・手裏剣・爆弾・鎖鎌の4種類を使い分ける。中でも、鎖鎌の操作はマニアック。パワーアップすると、ボタンを押して鎌を伸ばしたあと、レバー操作で振り回すこともできる。飛び道具を消せるので、地上、空中を問わずいかにうまく鎌を振り回せるかがポイントになってくる。

強敵は、侍や虚尼僧。これらの敵は強いくせに、パターン化されないようにタイミングがずれたり、後から出てきたりする。

硬派なゲーム性・難易度、渋い純日本風のグラフィック・サウンド、それらすべてが融合して、完成された美を作り出しているのが素晴らし。



高難度なアクションだが、ゲームシステムは非常に練り込まれている。

ベラボースイッチで手足を伸ばせ

ベラボーマン

ナムコ | アクション | レバー8 ボタン2 | 88年4月

キャラクターが異色のセンスを持っている。サラリーマン中村が、アルファ遊星人の助けを借りて、ベラボーマンに変身。ベラボーマンになると、伸び～るベラボーパンチとベラボーキックが使えるようになる。爽快に〝ガン〟と攻撃して妙なセンスの敵を倒して進んでいく。

ステージ構成は、主に町内・海底・忍者屋敷に分かれる。しかし、面数は非常に多く少しずつ難度が上がっていく。敵の数はメチャクチャ多いわけではないが、それぞれの敵の組み合わせと地形との関係でさまざまなバリエーションで攻撃してくる。

それにしても今だに不思議なのは敵のセンス。ゾルダンなど、名前の由来も姿形もなんだかよくわからない。そのくせ強い。自分と似た姿のブラックベラボーは、さんざん苦しめておきながら愛のムチだったというオチ。ラストの爆田博士は、一見する価値のあるカリスマ性の持ち主だ。



そのゲーム名がすでにベラボーな感じだ。

あのメーカーの思い出②

東亜プラン

東亜プランと言えば、本格派シューティングである。当初はタイトーが販売していたが、その頃の作品にも記憶に残る名作が多い。

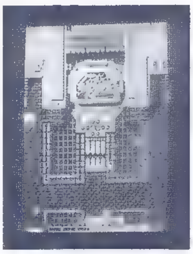
シールドなし、ボンバーストック制という現在のシューティングの基本形態を作ったのは、85年のタイガーヘリである。以降、飛翔鮫、究極タイガーとこのシステムは受け継がれていき、どれもがヒットするという大成功を収めた。

だが、その間にあるのが名作、スラップファイトである。グラディウス方式のパワーUPを採用したこのゲームは、2P側のレバーでオプションを操作できるという隠しフューチャーがあった。

そして、いよいよゲーメストのヒットゲームでも1位をとった、飛翔鮫が発売される。



TATSUJIN



スラップファイト

自機のスピードが遅く、弾が速くて正確に狙ってくるゲームであった。画面の端に行くと戻るのが難しく、シューティング用語〝切り返し〟が生まれた。

そして、究極タイガーが発売される。数々のボスが繰り広げる、バリエーション豊かな攻撃はプレイヤーを圧倒した。

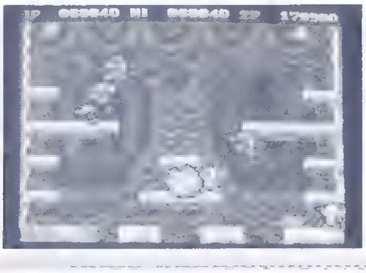
当時、攻略はゲーメストライター、YOU・Aが担当。1000万への道が、ビデオとして発売されている。持っている人は、貴重品かも。

TATSUJINもまたまたヒット。ドクロ模様の、達人ボムが爽快だった。

以後も、シューティングを続々発表。難度は高いがマニアックな鮫！鮫！鮫！やヘルファイヤー（横スクロール作品）、ゼロウイングなどハードな一連の作品がある。

アクションゲームは、ゲーム性が高いワードナの森、ホラーストーリーなどもあるが、ロングヒットしたのはスノーブラザーズ。現代では絶滅寸前の固定画面のアクションだが、妙なセンスの敵と雪玉でまとめて潰す快感が心地よかった。

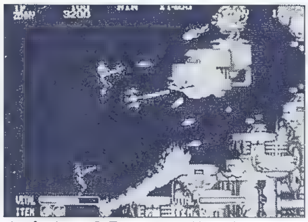
最近まで、ハードでゲーム性の高い達人王、V・Vなどがプレイヤーに高い評価を受けていた。シューティング本来の、弾よけの楽しさを教えてくれたメーカーだけに、熱烈なファンは今だに多い。だが、94年春に倒産の憂き目に合い、おてんきパラダイスが遺作となってしまったのが惜しまれる。



スノーブラザーズ

天帝バイオスを倒せ！
ロストワールド

カプコン	シューティング	ループレバー8 ボタン2	88年8月


カプコンのCPシステム第1弾。当時としては驚異的な大容量メモリだった。

カプコンのCPUシステム第1弾のシューティング。プレイヤーは超戦士で、お金を集めてパワーアップする。体力ゲージがあるため、一発死にはしないシステムになっているのが特徴。

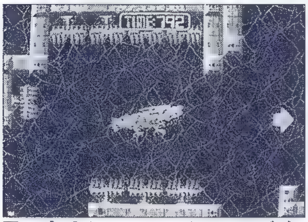
CPシステム第一弾として惜しみなく描きこまれたグラフィックは突き出した美しさを感じさせる。

操作は、360度に弾をうち分けることのできる、ローリングスイッチを採用。スイッチを押し回しして、グルグル回しつつ方向を定めて狙い撃ちしていく。おなじみメガクラッシュは、ローリングスイッチを素早く連打すると出せた。どの方向を狙って撃っていくかが、攻略の重要ポイントとなる。

時おり、突然現れるショップには、話題になった美しいお姉さん、シルフィーがいる。服を買うと、なぜか「あなたってとってもHなのね」というセリフをを言ってくれるのが話題を呼んだ。

サイバリオン

タイトー	シューティング	TB ボタン1	88年10月


マップ、ストーリー、エンディングがプレイするたびに違う。

MTJ氏のタイトーでの最後の作品。トラックボールで竜を操作し、障害物をよけて進んでいくゲーム。炎を吐くことができ、これでザコ敵やボス敵を倒していく。

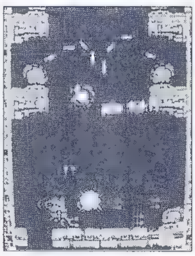
テーマは、非パターン性である。ゆえに、平面をトラックボールで動かすという操作方法になる。地形は、毎回ランダムにMAPが組み変えられ、どんな地形でも対応できる真の腕前を求められる。

ボスも何が出るかは決まっていず、そのときどきによって種類が変わる。このように、決まった行動を、ワンパターンで覚えて進んでいくゲームに対する、アンチテーゼがそこに含まれている。

また、プレイ内容を判定して、100種類以上のエンディングが用意されている。エンディングを出すために、わざとめちゃくちゃなプレイを繰り返すプレイヤーも見られた。また、ズンタタ特有の音色のサウンドは、強烈なインパクトを残す。

シューターへの挑戦状
イメージファイト

アイレム	シューティング	レバー8 ボタン2	88年11月


ポッドという特殊なオプションの操作方法が非常にマニアック。

R-TYPEと同じ企画者が作った、シューティングマニアに挑戦的な作品。自機の回りには、ポッドと呼ばれる3つのパワーアップがつく。赤と青があるが、赤ポッドはレバーと逆方向に弾を撃つ。この性質が、このゲームをとても奥深いものにしている。

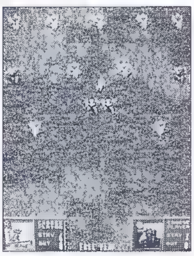
ゲームシステムは、前出の赤ポッドと青ポッド（向きは正面固定）と、ヘッドと呼ばれるパワーアップが特長。ヘッドは、サーチレーザー、ワイドなどがあり、場所によって使い分けていく。

敵ボスの攻撃は、赤ポッドをうまく使わないと倒せないようにマニアックに配置されていた。1面ボスは出現前にポッドシュートというポッドを飛ばす技を使うとすぐ倒せたり、3面ボスはボスの後に安全地帯があったりと攻略方法も意表をついたものが多い。

1〜5面までで、敵を逃がしすぎるとペナルティステージに突入。パワーアップなしで過酷な戦いが待っている。2周ENDだが、2周めの7面がなかなか難しかった。

感動のエンディングが待つ
ゲイングランド

セガ	アクションシューティング	レバー8 ボタン2	88年11月


一風変わったアクションゲーム。戦術をじっくり練り込む必要がある。

セガから発売された、ゲーム史上まれに見る異色のゲームシステムを持つ面クリア型アクションゲーム。スクロールしない1画面の上から見た面の敵を全滅させると1面クリアである。

だが、このゲームの最大の特長は、プレイヤーが20数人ものキャラクターを扱うことができる点にある。最初に待っているキャラクターは3人だが、道中で仲間を助けていき、チームに加えていく。それぞれのキャラクターは足の速さ、攻撃方法が違い、たくみに使い分けていく。

そっかりそれぞれの役割を覚え、面の敵配置を覚えて戦略的に敵を倒していく必要がある。ここがいかにもゲーム的で、その深い特異なゲーム性はゲーム史上類を見ない。

キャラクター性もそれぞれに個性があって素晴らしい。銃使いのジョニー、足が速いハゲたアラス、ロボットのサイバーなど、どれも必要なキャラである。違う個性が集まり先に進んでいくさまは人生を教えられるようだ。

ポリゴンはここから始まった
ウイニングラン

ナムコ　ドライブ　特殊　89年2月

アーケード史上初のポリゴンドライブゲーム。ポリゴンでゲームを作るということ自体、非常に画期的な作品であったと言える。開発者いわく、"車でなく箱の形が動くまでが大変だった"という作品。
　ポリゴンで作るというところから、リアルなドライブシミュレーションを作ろうというこだわりは随所に見られる。ギア操作や、タイヤのグリップなどは本物に近く、ドライブゲームというより本物志向のパワーがある。
　例えば、コースを逆走できたり、ハンドルをきりすぎてスピンしたりという迫力はほかのゲームにはないものがある。逆に、ゲームとしてはかなり走りづらいリアルすぎるものになっているとも言える。
　ほかに3画面のドライバーズアイ、ウイニングラン'91、鈴鹿GPなどという続編も生んでいる。今見るとフレーム数が少なく、粗い部分もあるが、当時としては画期的な作品であった。


初のポリゴンレースゲーム。

回転入れ・電源パターンが懐かしい
テトリス

セガ　パズル　レバー4 ボタン1　88年12月

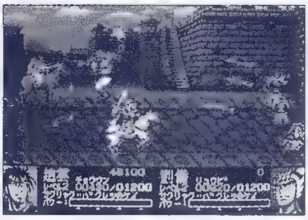
誰もが知っている、全国に一大ブームを巻き起こしたゲーム史上に残る名作。
　テトリスは、ご存じ落下ものパズルゲームの元祖。旧ソビエトのプログラマーが原型を作ったとされるが、セガからアーケードゲームとして発売されるまで、ほとんど注目されるゲームではなかった。
　ところが、ゲーセンに出るやいなや、全国的に一大ブームを巻き起こした。学生から社会人まで、非常に多くの人達が楽しんだロングヒットゲームとなる。当時、ゲームセンターに同じ機種が2台入ることなどなかった時代に、何台もテトリスが置かれる姿は異様な光景であった。
　ヒットの理由は、わかりやすく、本能に訴えかけるゲーム性と、それでいて奥が深いことであろう。
　謎の背景・さるは、妙な味を出している。猿にバカにされるとまたやる気になる不思議なゲームである。


超ブームとなった落下型パズルゲームの原点。

アクションゲームに新境地を開く
天地を喰らう

カプコン　アクション シューティング　レバー8 ボタン2　89年4月

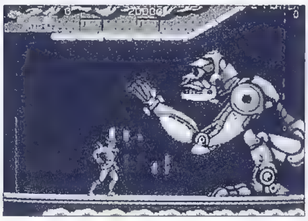
三国志を舞台としたアクションゲーム。奥行きが3ラインあるという、ちょっと変わったシステムを持つ。
　基本的な技は、ため撃ちの真空剣と連打の流星剣がある。この2つをうまく使いつつ、時には同時押しを使って切り抜けていく。同時押しは体力が減る緊急回避技だが、使う場所に応じて、落石・火計・伏兵など、楽しませる工夫が凝らされていた。
　プレイヤーは、三国志の英雄、劉備・関羽・張飛・趙雲の4キャラ。それぞれ体力、攻撃力と成長していくスタイルが違う。画面下に時降り現れる、「レベルが上がりました」という諸葛孔明が笑える。
　ストーリー的には、董貞を打ち破るまでをゲームにしている。呂布を始め、次々と出現してくるボスはそれぞれアルゴリズムが違い、特徴が感じられる。パターンにならず、ザコを始末しつつ動き回る武将と戦うカプコンの横スクロールアクションゲームの原点。


本宮ひろ志原作のマンガをゲーム化したものだ。

アクション映画そのままのゲーム
ストライダー飛竜

カプコン　アクション　レバー8 ボタン2　89年3月

このゲームの凄いところは、今までに存在しなかったゲーム上のアクションを作り出したところにある。プレイヤーは、体術に優れた、A級ストライダーの暗殺者、飛竜。このさまざまな体術を、プレイヤーは8方向レバーと2つボタンで行えるのだ。
　ダッシュ、スライディング、ジャンプはもちろん、天井にはりつく、ガケを登る、壁を走り降りるなど、その時々に応じた迫力あるアクションができる。
　このアクションが、映画的な、メリハリのきいた展開の中で行われる。息も突かせぬアクション映画の迫力が、ゲームの中で味わえる。場面によって変化するサウンドが、その効果を盛り上げている。
　オリジナリティが高く、ストーリー性が深いために愛するファンが多い作品である。ただ、ゲーム的にはわかりにくさと、パターン性の強さがマイナスとなり、ロングヒットには至らなかった。


縦横あらゆる方向にスクロールするアクションゲーム。

そこに"世界"がある
ワルキューレの伝説

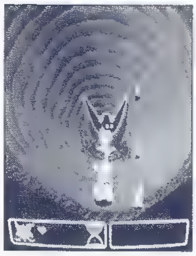
ナムコ | アクション | レバー8 ボタン2 | 89年4月

ナムコの上視点のアクションゲーム。ファミコンRPGワルキューレの冒険のアーケード版続編ともいえる。アクション性は高いが、いろいろなルートで世界を放浪できる。1つのゲームワールドを完成させているという点で、実にPRG的なゲームである。

突出して優れているのは、やはりキャラクターと世界観づくりの素晴らしさだろう。ワルキューレのキャラクターは、ギャルズアイランドの表紙を飾り、ザ・ベストゲームの好きなゲーム投票では1位となった。そこに当時の人気が伺える。

拡大、縮少をうまく使うことによって、空中から落ちるイメージを見事に表現しているのも目立つ。ジャンプするたびに高所恐怖症になりそうな感覚を覚える。さらに、サウンドがあまりにも素晴しく、ゲームワールドのイマジネーションを大きくふくらませてくれる。

2Pはサンドラが使える。サンドラ、コマクマンも人気キャラであった。



ワルキューレというキャラがイキイキと描かれている。

永遠の夜を走り抜ける
ナイトストライカー

タイトー | シューティング | 特殊1レバー8 ボタン1 | 89年7月

出回り台数が非常に少なかったにもかかわらず、名作の誉れ高い大型筐体3Dシューティングゲーム。独特の世界観と、パシフィストボーナスをめぐる芸術的なプレイが大きな話題を呼んだ。

自機は未来のホバーカー、"インターグレイ"。敵のミサイルや障害物をかわしながら、レーザー弾で攻撃していく。

ステージはダライアス方式に分岐していて、市街・運河・寺院など9つに分類される。最終面になると、面ごとに違った形や攻撃方法になるのは驚く。クリアすると有名な花火のエンディングなど、6種類のエンディングをみることができる、エンディングテーマは、もの悲しいゲームサウンド史上に残る名曲である。

ゲーム性は、クリア狙いとパシフィスト狙いでは一変する。開発者も意図しない、オールパシフィストプレイは芸術と言える。パイプ抜けの10万点ボーナスも熱かった。



それほど筐体が出回らなかったが、それでも人気は高かった。

激しく揺れる次元気流
ダライアスII

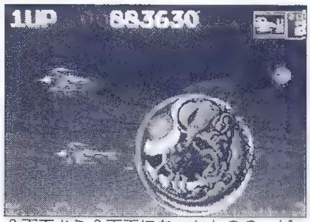
タイトー | シューティング | レバー8 ボタン2 | 89年9月

ダライアスの続編で、二画面と三画面の2つのバージョンがある。前作に引き続き、美しいグラフィックと迫力あるサウンドは健在だ。

なんといっても、ラスタースクロールで美しくゆれるボス戦の背景は、プレイヤーに強い印象を残した。前作で設定されていたが登場しなかった、エンゼルフィッシュ、ハリセンボンなどの敵が登場する。

そのボスの巨大戦艦の中で出色のできなのが、ウニとヤドカリのヤマトだ。ウニは、多段階の攻撃をしてきて、最終段階はグニョグニョした中身がビョ～ンと伸びてくる。

自機は、パワーUPするとショット幅が広がっていく。ここがダライアスとの大きな違いで、ゲーム性は若干異なる。また、ラストボスの攻撃パターンが比較的単純で、そういう点ではダライアスに比べるとややゲーム性に物足りないところがあった。



3画面から2画面になったものの、ゲームの迫力はそのまま。

学生から一般まで大人気
カプコンワールド

カプコン | クイズ | ボタン4 | 89年11月

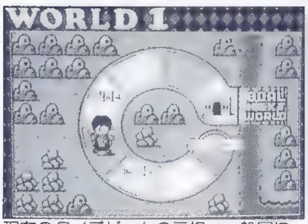
久しくゲームセンターに出なかったクイズゲームを、再びメジャー化したクイズゲームの名作。

コンパネは、レバーがなく4つのボタンで4択で答える。ボタンのみなので、わかりやすくとっつきやすい。早押し方式で、早く答えるほど点数が高い。

サイコロを振って、出た目の数だけ進んでいくスゴロク方式を採用している。そして、ボス敵とクイズで対決するシステム。クイズゲームなのだがストーリー性があり、先に進んでいく雰囲気をうまく作っていた。ボスには、カプコンのゲームのキャラ、レッドアリーマーなどが登場する。

ジャンルセレクトができ、得意ジャンルを選ぶ楽しみもある。間違った選択肢に、笑えるものや間違えそうな似たものがあり、凝ったつくりを感じさせる。

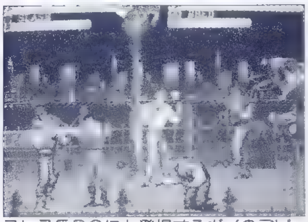
以後、さまざまなクイズゲームが各社から出たが、このゲームが原点なのは確かだ。



現在のクイズゲームの元祖。一般層に広くウケた。

二刀流・ソドムは強かった
ファイナルファイト

カプコン	アクション	レバー 8 ボタン 2	89年12月


ストZEROにも登場するガイのデビュー作品だ。

カプコンから発売された、横スクロールアクションゲームの大ヒット作。'89年度のゲーメスト大賞を受賞した。

ゲーム内容は、奥行きのある格闘ゲーム。ストⅡ以前は、格闘ゲームと言えばこのタイプをさした。パンチで殴ったり、投げとばして進んでいく。

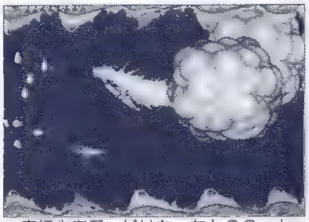
パンチで殴ったあと、レバーを入れて後に投げとばせるのがゲーム性の大きなポイント。敵を投げてとばし、一ヵ所にまとめるのが重要テクニックとなる。

プレイヤーは、主人公コーディのほかに、ガイ、ハガーが選べる。コーディはナイフが使いやすく、ガイは三角跳びができる。ハガーはパイルドライバーで一気に体力を奪えるなど、キャラクターの個性がゲーム性にも生かされていた。

大ヒットの理由は、今までにないデカいキャラクターでバンバン殴る、投げるなどリアルで爽快なファイトが楽しめたからだろう。

エディットできるグラディウス
グラディウスⅢ

コナミ	シューティング	レバー 8 ボタン 3	89年11月


一応初心者モードはあったものの、とにかく難しい。

グラディウスⅡの続編として作られた、シリーズ第三作。難度は相当に高い。1周クリアがステイタスになる難しさである。

特に難しいのが、最終面の手前の氷の面。ボス前に、氷の結晶がひたすら飛んでくる。結晶は、自機をめがけて突然方向転換してくるうえに、壁にぶつかると地形になってしまう。そのため、よけ続けているとどんどん狭くなる。

このクリア方法は、結晶で壁を作り、飛んでこないように隠れるというもの。未だに、全部かわしきったという話は聞かない。

ステージの長さがかなり長く、スローな展開なのでグラディウスシリーズのファンには不満も多かった。しかし、最終面の要塞内の攻防は、いろいろなアイディアがつめこまれていて、一気に盛り上がる。ラストボスの弾に当たると、グラディウス、サラマンダ面にとばされるというフューチャーもあった。

あのメーカーの思い出③
テクノスジャパン

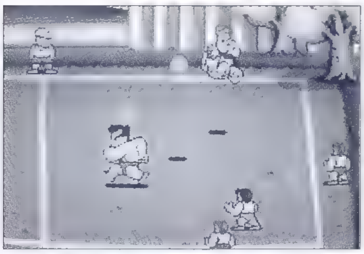
格闘のテクノスの印象を深く焼きつけたのは、83年のザ・ビッグプロレスリングである。史上初のプロレスゲームで、組み勝つとセレクトしていろんな技をかけることができる。相手が赤くなると逃げ回るしかない、抱腹絶倒のゲーム。

プロレスゲーム第2弾は、エキサイティングアワー。これも人気が高かった。ロープにふる攻撃ができ、自然に技が出せる遊び易いゲーム。強敵は野性味あふれるココ・サベジだった。

これらの格闘もの以外に、たまごを蹴ってひよこにする83年のスクランブルエッグ、ゲーム史上初の1億点ボーナスで話題となったミステリーストーンズ、お化け屋敷を舞台に水晶球を割っていくブギーマナー、惑星を渡り歩く本格SFアクション、ザインドスリーナと話題性のあるゲームをどんどん発表する。これらの作品は、すべて楽しく遊べるゲーム性がちゃんとあり、人気はそれほどでもなかったが味のあるゲームであったと思う。


ダブルドラゴン

そして最大のヒット作、熱血硬派くにお君とダブルドラゴンを83、84年に発表。一般に広くアピールすることになる。この2つのゲームによって、奥行きのある格闘ゲームというジャンルが確立されたと言っていい。

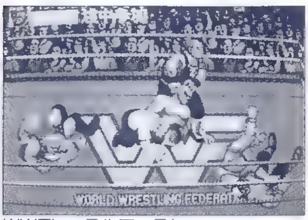

熱血高校ドッヂボール部

くにお君は、史上初の投げを投入したゲームで、2Dものの格闘ゲームの元祖である。ダブルドラゴンは、2P同時可能の格闘ゲーム。奥行きのある格闘ゲームのジャンルを確立した、大ヒット作品だ。

ゲーメストでは、ダブルドラゴンから攻略を開始。くにお君キャラを使った、熱血高校ドッジボール部などをとりあげていった。

以降はプロレス、格闘ゲームがほとんど。WWFスーパースターズ、レッスルフェストはアメリカプロレスを舞台にしたもので、一般人気が高かった。

近年では、ネオジオでダブルドラゴン、超人学園ゴウカイザーなどをリリース。格闘のテクノスらしいゲームを作っていた。だが、時代の流れにより、2Dものの格闘ものはよほどしっかり作らないと難しくなってきている。その点で、なかなか厳しい状況にあったと言えるかもしれない。

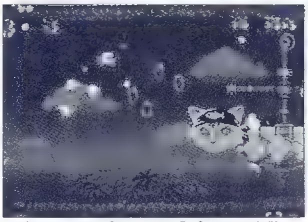


WWFレッスルフェスト

こだわりのパロディゲーム

パロディウスだ!

コナミ	シューティング	レバー8 ボタン3	90年4月



MSXというパソコンで「パロディウス」というタイトルで先に出ていた。

自社のブランドシリーズ、グラディウスシリーズをパロッてしまおうという、コナミならではのパロディ横スクロールシューティング。キャラクターはふざけているが、ゲーム内容はハードで奥が深くなっている。自機は、ビッグバイパー、ツインビー、タコ、ペン太郎の4機種が選べる。元祖ツインビーに似たシステムで、緑は巨大化、白はメガホンでしゃべるなど、意表をつくアイデアが満載されている。実際に効果的に一番使えるのは、赤の菊一文字だった。

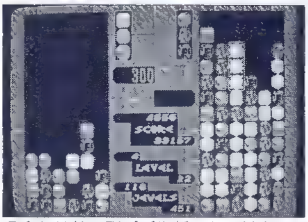
敵キャラクターは笑えるものが多く、グラⅡのクラブのパロディ、チチびんたリカはその中でもヒット作。最終面はグラディウスシリーズの要塞風。働くペンギンにみとれつつも、激しい攻撃が続く。

1コインでプレイすると、ランクがどんどん上がっていく。2周めともなると超難度。特に3面、パチンコ面が難しかった。

落下型パズルのロングセラー

コラムス

セガ	パズル	レバー4 ボタン1	90年3月



色合わせ落下型パズルゲーム。基本はやはり連鎖だ。

テトリスブームをうけてセガから新たに発売された落下型パズルゲーム。3つ1組の宝石の順番を組み変え、落としていく。同じ色の宝石をタテ・ヨコ・ナナメに揃えると消すことができる。

ルールはシンプルで、見た目もきれいで実にわかりやすいゲーム。テトリス以降パズルゲームブームが起きたが、その中で生き残った理由はこのあたりにあったと言える。

1つのブロックが崩れると、連鎖が起こり、一気に崩れるのはコラムスが最初。巨体連鎖であれよあれよという間に崩れる快感はなんともいえないものがある。

また、この巨大連鎖を起こしやすい、お助けアイテムの鏡宝石というものも存在する。下にある色の宝石を画面中すべて消すというもので、優れたアイデアであった。

なんとなく遊んでも楽しいのだが、連鎖を考えてうまくなるのは結構難しいゲームである。

渋さと難しさに満ちた世界

ガンフロンティア

タイトー	シューティング	レバー8 ボタン2	91年1月



銃というものにトコトンこだわった世界観が面白い。

自機は銃の形に羽根が生えたもの。銃というものにとことんこだわった世界観を持つ、一風変わったシューティングである。

自機は、荒れ果てた文字通りの荒野を進みつつ、銃の形をしたさまざまな戦闘機、戦車と戦っていく。渋いグラフィックと、演出効果に独特のものがある。

画面全体にとび立つ鳥や、ラスタースクロールをうまく生かした雲、溶岩など、存在感のある特殊な表現はプレイヤーを魅きつける。渋いグラフィックながら、ダム決壊の水に流れるシーンや、ボスが大爆発するなど演出はド派手である。

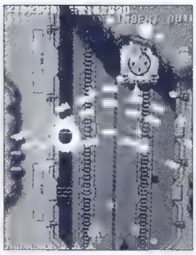
自機のショットはあまり広がらず、それぞれの弾が独立して飛んでいかないので弱い感覚が非常にする。連射して弾を画面外へ逃がすとランクが上がるので、そういう点でも難度の高いゲームだった。

ラストボスとの対決は、自機が大きくなり銃で撃ち合うというもの。サシで撃ち合うスリル感にあふれている。

完成度の高い本格派

雷電

セイブ開発	シューティング	レバー8 ボタン2	90年6月



まさにシンプル・イズ・ベストなシューティング。

オーソドックスなシューティングだが、細かい工夫と完成度の高さでロングヒットした。自機のパワーは、ワイドにカバーする赤と、細い威力がある青の2種類。サブウェポンには威力の強いMと、ホーミングするHがある。3面ボスの前で赤から青に変えると、耐久力が落ちるなどというテクニックもあった。

弾のスピードが速く、難度は高かったが、その分爽快感と弾よけの熱さも味わえた。特にボスはいろいろなタイプのものがいて、攻略法をじっくり考える必要がある。砲頭の数が多いので、どこから壊していくのかが重要になってくる。

強敵、5面ボスを倒すと大気圏内へ脱出、宇宙ステージで戦うことになる。ラストボスの最終形態は非常に難しいが、安全地帯があった。

妖精をとっておくと、死んだときにアイテムを出したり、2Pで一方の機体にショットを当てると強力なはじける弾になるなどちょっとしたシステムにも光るものがあった。

ボス対決のBGMが盛り上がる
スターブレード

ナムコ　シューティング　特殊1レバー8 ボタン1　91年9月

テーマパークや大型のアミューズメントパークで設置されている、ギャラクシアン3のゲームセンターバージョン。特殊なフィルターにより、3D感を出しているポリゴンのスペースガンシューティングである。

とにかく、技術の結晶である映像効果が実に素晴らしい。今までのゲームになかった映像の迫力で、ゲーメスト大賞のベストグラフィック賞に輝いている。それぞれのメカのデザイン、登場の演出にこだわりが感じられ、ゲームの世界を作り上げている。

自機に操作の要素がないガンシューティングタイプだが、どこから素早く攻撃していくかなどゲーム性は深かった。当時、ゲーメストでは写真撮影のできる環境でなかったため、盛り上げていく攻略展開ができなかったのが残念。

大型アミューズメント施設用の技術を生かしたゲームを、ゲームセンター用に普及させたのは高く評価すべきだろう。


今でこそ当たり前だが、当時はこの3Dポリゴン技術に圧倒された。

1つのゲームが世界を変えた
ストリートファイターⅡ

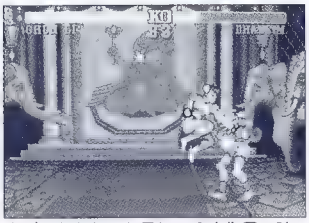
カプコン　対戦格闘　レバー8 ボタン6　91年3月

ストリートファイターの続編だが、大型筐体でなく6個ボタンのコンパネで発売された対戦型格闘ゲーム。手前のラスタースクロールで遠近感を感じさせる地面や、止まっているときも息づくように動いているキャラは、見るものに強烈なインパクトを与えた。

美しいグラフィックとキャラクターが、まずプレイヤーを駆り立てた。CPU戦をやりこんでいくうちに、ガードのしかたやコマンド技、投げの使い方に気づいていく。そしてこのゲームの奥の深さに、みんなハマッていった。

このゲームの最大のゲーム性は、上ガード・下ガードシステムにある。これにより、攻めと守りの駆け引きが始めて深くなったのだ。

最初は、ほとんどのプレイヤーはCPU戦しかプレイしていなかった。だが、そのうち少しずつ、対戦の面白さが伝わっていく。通信対戦台が普及するにつれ、一気に対戦ブームが加速していった。


大ブームとなったストⅡの1作目。時代はここから変わった。

レベルの高い4人同時格闘
キャプテンコマンドー

カプコン　アクション　レバー8 ボタン2　91年11月

横スクロール型のファイナルファイトタイプの格闘ゲーム。キャラは、ジェネティ、キャプテンコマンドー、翔、フーバーの4人から選べる。4人同時プレイ可能の格闘ゲームである。

ボタン連打で連続技、連続技から投げというシステムはファイナルファイトのシステムを受け継いでいる。それに加え、ダッシュが自由な方向（斜めを含む）にでき、ダッシュ攻撃が気持ちよく使えるところが特徴。

また、出てくる敵を倒すと武器を奪うことができ、それを使えるのも面白い。ランチャーを使ってバンバン燃やすのは気持ちいいし、戦略的テクニックとしても使えた。

なんとなくある程度は殴らせてくれるのだが、それだけではミスなく進めないように考えられているゲーム。相手の動きに合わせて有効な攻撃方法を探していくのが面白かった。


ファイナルファイト以上に、その世界設定がユニークだった。

テリー、アンディ、ジョー誕生！
餓狼伝説

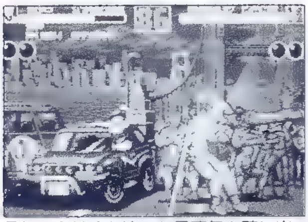
SNK　対戦格闘　レバー8 ボタン4　91年11月

世の中がストⅡ一色になっていたところ、SNKから発売された格闘ゲーム。対戦ゲームとして人気が出たわけではないが、それ以降に続く対戦格闘ゲームの元祖であり、先駆けになったと言える。

当時は、ストⅡに少しでも近づける似たタイプのゲームは皆無に等しかった。その中で、餓狼伝説は大きなキャラをなめらかに動かし、美しいグラフィックの中で格闘させることに成功させている。

選べるキャラクターは、テリー、アンディの兄弟と東丈。餓狼伝説シリーズとして後に大活躍する3人組はここに登場している。また、人気キャラ、ギース・ハワードはラストのボス。ここでビルか落ちて死んだはずなのだが、しつこく生き返ってブイブイ言わせているのは周知の通り。

ゲームバランスはストⅡ以前の1対1型格闘ゲームの域を脱していない。しかし、そのキャラクター作りに対する熱意は、高く評価すべきだ。

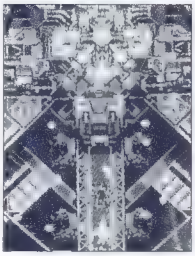

ストⅡとはまた違った雰囲気を醸し出していた。

真尾まおも登場
ソニックウイングス

ビデオシステム	シューティング	レバー8 ボタン2	92年3月

それまでのシューティングとさまざまな面で違う。だが、奇をてらっているわけでなく、広いプレイヤー層に長く遊んでもらおうという意図のもとにゲームシステムがまとめられている点が優れている。

まず目立つのは、テンポの良さ。ザコを爽快に倒していると、すぐにボスにたどりつく。ボス戦は弾よけが熱く、倒せば達成感が強く感じられる。短いプレイ時間でもなんとなく納得ができるのがミソ。



真尾まおが今でも大人気なキャラクターなのだ。

出てくる面の順番がランダムに決まるのは、このゲーム独特のシステム。同じ場所でハマッている人には希望を与え、うまい人にはどの順番で来ても進める対応の広さを求めるシステムになっている。

自機は8種類から選べ、メインショットとサブウェポンの個性のつけ方がうまい。なぜか最初にカーソルがあっているキートンが実に弱かった。

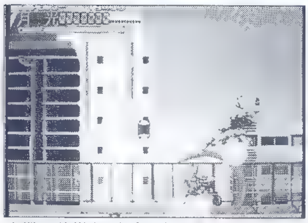
また、最終面の盛り上がりはなかなかのもの。ラストボスは、これでもかと多段階攻撃をしてくる。時おりサルになってしまうのにはびっくり。

64種の機体でクリアを目指せ
ウルフファング

データイースト	シューティング	レバー8 ボタン3	92年2月

ひたすらメカにこだわり、"オレ達の作りたいゲームはこれだ"という気合が伝わってくるゲーム。熱狂的なファンが多く、'91年度のゲーメスト大賞の2位に食いこんだのは驚きだった。だが、それも当然だったのかもしれない。

まず目立つのは、自機選択へのこだわり。12種類のパーツから3つを選ぶことにより、64種類の機体を作り出すことができる。それぞれの機体にすべて違う名前がついているのもイカス。



自機の装備などが自由に選択でき、メカフェチにはたまらなかった。

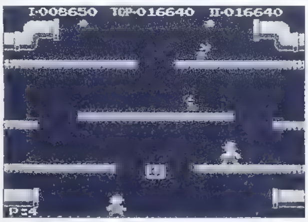
しかも、作った自機はちゃんと選んだパーツをつけていて、形がそれぞれ違い、性能もゲームにまかされている。

ストーリー展開は、デモで効果的に説明されていて、任務遂行へ向かう意識は、いやおうなく高まる。

体力はライフ性で、ジャンプもできるのでアクション性が高い。だが攻撃はほとんどショットという、弾よけ要素も熱いゲームである。

あのメーカーの思い出④
任天堂

ファミコンが大ブームを起こした世界の任天堂株式会社だが、アーケードゲームでは老舗メーカーとして数々の名作を残している。古くは、78年にコンピューターオセロゲームを発売。シェリフ、スペースファイヤーバードなどの作品を出している。

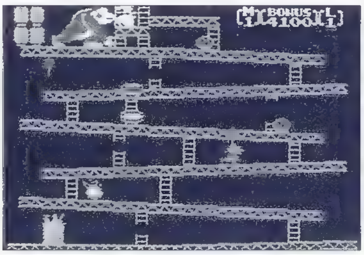


マリオブラザーズ

だが、任天堂の名をアーケードゲームで一躍有名にしたのは、81年のドンキーコングである。マリオ初登場のゲームで、タルをジャンプして登る面、ベルトコンベアの面、鉄骨が落ちてくる面など各面の構成が違う。ハンマーを取るとパワーUPして一定時間攻撃できる。初期の傑作で、どこにでもあったゲームだ。

その後、逆にマリオにゴリラが挑むドンキーコングJr.や、ドンキーコング3などを発表。だが、ドンキーコングほどの人気は出なかった。

注目すべきは、83年のマリオブラザーズという作品。スーパー～ではなく、固定画面のゲーム。床の下から小さなカメなどの敵を突き上げて、気絶させる。そして蹴とばして倒していく。2段階に倒すという点で奥が深く、1画面で2人協力プレイができる史上初と言っても過言ではないゲームであった。



ドンキーコング

以後は、ファミコンの発売とリンクして、赤い向い合わせに画面がついている筐体、「VS筐体」のゲームを多く出してくる。この筐体は、現在の通信対戦台に近い形のもの。通信できたわけではないが、ファミコンと同じタイトルのアーケード版の名作が数多く出ている。



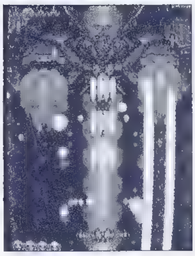
ドンキーコング

また、ボクシングゲーム史上の最高傑作、パンチアウト、スーパーパンチアウトの2作がある。大型筐体もので、自分は網のような輪かくだけで、相手がすけて見えるようになっていく。相手のパンチを、レバー左右でスウェーしてよけていくもので、実に深いゲーム性があった。KOタイムが、ネームと共に筐体に長く残るので、いかに早く倒すかが熱いゲームだ。

任天堂は、非常に良くゲームを知っているメーカーで、奥の深いゲーム、斬新なものをいくつも出している。ゲーメスト創刊とほぼ時を同じくして、アーケードゲームから撤退したのは実に残念なことである。

高難度保障シューティング
達人王

東亜プラン	シューティング	レバー8 ボタン2	92年6月



東亜らしく、これも激ムズなゲーム。システム的には完成度が高い。

東亜プランの激難度のシューティングゲーム。非常に難度が高く、展開はスローペース。こんな欠点を抱えつつも、純粋にシューティングとしての面白さだけでマニアを虜にするパワーを持っている。

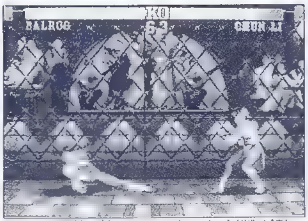
操作方法は、8方向2ボタンで、ボンバーを発射できる。パワーUPは赤、緑、青の3種から選ぶという、ゲームシステムはシンプルなものである。だが、その分敵のアルゴリズムは非常に奥深く考えられたもので、そこにこのゲームの神髄があると言える。

いきなり1面ボスが強敵で、水がたまっている部分を破壊すると攻撃が厳しくなる。この部分を撃たないでほかの砲台を壊していかなければならない。このように、どの砲台を先に壊してどの砲台を残すかなど、マニアックな攻略法が随所に存在した。

最初から厳しいゲームだが、5面からさらに難度UP。しかし、最終的には何周もできるプレイヤーが出現した。弾の撃ち方に美しさを感じられるゲームである。

対戦ブームの火付け役
ストリートファイターⅡ ダッシュ

カプコン	対戦格闘	レバー8 ボタン6	92年4月



細かい調整が加わり、さらに対戦が熱くなった。

超特大ヒットゲーム、ストリートファイターⅡのバージョンアップ版。ストⅡが初期は対CPU戦が主流だったのに対し、最初から対戦専用に作られたゲームである。

プレイヤーとして使えなかった、バイソン、バルログ、サガット、ベガというところを対戦で使えるようにしたのが最大の変更点。四天王はほかキャラよりやや強めに設定されており、この4キャラが増えてさらに奥が深くなった。

また、対戦のうえでキャラの格差を縮めたり、より奥深い駆け引きが楽しめるよういろいろ細かい点が調整されている。リュウ、ケンの昇龍拳が地上で当たっても倒れるようになったのはここからである。

対戦プレイヤーの心理にまで踏み込み、細部まで考えられたバランス調整は見事。ストⅡダッシュの完成度が、以降の対戦格闘ゲームのレベルをいやおうなく引き上げたと言っていい。

セガ自信のポリゴンレーシング
バーチャレーシング

セガ	ドライブ	特殊	92年9月



視点を切り替えられ、自分がやりやすい視点でプレイできた。

セガ初のポリゴンレーシングゲーム。モデル1の第1作として、華々しいデビューを飾った作品である。

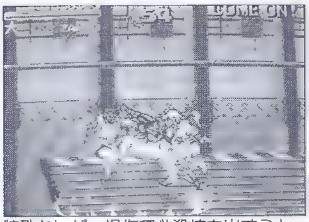
ポリゴンの技術力を、さまざまな点でアピールしたゲーム作りが目立つ。リアルタイムに4つの視点変更を可能にしたり、ブレーキのあとが路面に次の周まで残るなど、今までのドライブゲームになかった面を強調している。

バーチャルリアリティ、シミュレーション的な趣きがあるが、そこはセガ、ゲームとしても遊べるようにうまくアレンジしている。ハンドルにギアがついているのはスーパーモナコGPからの形態である。ゲームしやすく、同時にF1の現実にも対応しているところがこのゲームを象徴している。

発売以来、久々の大型ドライブゲームとして人気を博して国内外でロングヒットした。20周できるグランプリモードも話題を呼んだ。

動くカタツムリを食べて回復
アンダーカバーコップス

アイレム	アクション	レバー8 ボタン2	92年7月



特殊なレバー操作で必殺技を出すことができた。

アイレムの本格横スクロール格闘ゲーム。ザン、ローズ、マットの3人でプレイヤーとして、悪の秘密結社D・A・Sに挑む。

目立つのは、そのグラフィックとキャラクター性だ。グラフィックの質感は、R-TYPEⅡ以降、アイレムの特色となったモノトーンを基調にした描きこまれたグラフィック。一般プレイヤーにはその地味さがマイナスになったようだが、独自の味を出している。

特に、敵キャラクターは秀逸。ハエと合体したようなハサミマンや、コーンヘッドなどゲームならではのキレた敵のオンパレード。他のマネでない、すご～くミョーな存在感のある敵を作り上げているのは誰もが認めるだろう。

だが、ゲーム性もしっかりしている。さまざまなシステムを消化し、その面白さを生かしていると言える。体力を大きく消費する超必殺技も、使える場所が作られていた。

100メガショックのリアル格闘
龍虎の拳

SNK | 対戦格闘 | レバー8 ボタン4 | 92年9月

リアルな格闘シーン、硬派な魅力がきわ立つ対戦型格闘ゲーム。対戦ゲームとしてはそれほどの人気は出なかったが、各種モデルの効果で重厚なストーリーを感じさせるCPU戦に人気が集まった。

対戦格闘ゲームで初めてズームイン、ズームアウトを採用。接近戦ではキャラがとても大きくなり、いやおうなく迫力を生む。映像効果はもちろんだが、効果音もなかなかいい。暫烈拳など、「スコーン」というエコーのかかった音は何とも気持ちいい。

ゲームシステム的には、気合ゲージがあるのが特徴。気合をためる動き対してCPUが反応してくるので、突きつめれば奥の深いCPU戦が楽しめる。パーフェクト勝ちするのが非常に難しかった。

発売後、かなりたってから隠し技の龍虎乱舞がみつかった。体力が少なくなると出るという点と、乱舞系の必殺技という2点において後の格闘ゲームに大きな影響を与えている。


スコーン！という効果音が非常に印象に残る。

ばよえ〜ん！ばよえ〜ん！
ぷよぷよ

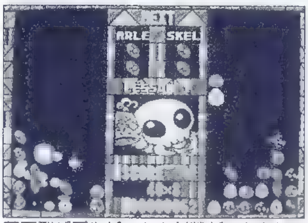
セガ／コンパイル | パズル | レバー4 ボタン1 | 92年10月

コンパイルから発売された、落下型対戦パズルゲーム。家庭用でもおなじみで、全国にぷよブームを巻き起こした。

ルールは至極簡単で、タテ、ヨコに4つ同じ色が並ぶと消えるというだけ。実に何てことないが、一気に連続して消すと相手に大ダメージというシステムが奥を深くしている。

じっくり考えて、一気に消せるように連鎖を作っていかないといけない。相手も同じ種類の色が降ってくるので、条件は対等。積み方と、対応の広さ、スピードが勝敗を分ける。最後には、相手におじゃまぷよが大量に落ちてくるまでぷよを回転させながら、ひたすら粘るセコい戦法となるのがまた笑える。

奥深いゲーム性とは全然別に、謎の動きを見せる生き物カーバンクルをはじめ、不思議な奴らが登場する。同社のRPGの登場キャラたちだが、やつらのセリフ、雰囲気もこのゲームのヒットの要因になったはずである。ばよえ〜ん。


落下型パズルゲームを対戦ゲームとして面白くさせた。

多人数同時プレイが熱い
天地を喰らうII

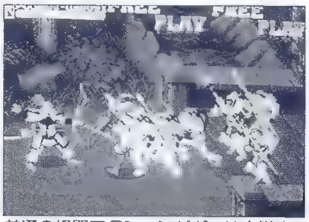
カプコン | アクション | レバー8 ボタン2 | 92年11月

ロングヒットした天地を喰らうの続編。今度は三国志の中のメインストーリーで、前作よりちょっと先の話がバックストーリーになる。

前作と変わったのは馬から降りて戦うこと。この点が本格的三国志マニアには納得いかなかったようだが、格闘ゲームとしてはハイレベルな内容となっている。

基本のゲーム性はカプコン伝統の横スクロール格闘ゲームの流れをくんでいる。それに加え、レバー下・上で各キャラ固有の必殺技が出せるようになったのが特長だ。魏延ならサマーソルトが出せる。そのほかに、張飛ならレバー一回転でスクリューパイルドライバーが出せた。

盛り上がるのはボス戦。3面ボスの許褚は、こんなにデカイ奴がいるのかというぐらい大きく、迫力がある。長期戦になり、一瞬の油断が命取りになるゲーム性は、いつでもスリル満点だ。


普通の格闘アクションだが、迫力満点だ。

奥深い2ライン対戦格闘
餓狼伝説2

SNK | 対戦格闘 | レバー8 ボタン4 | 92年12月

SNKの対戦格闘ゲームの名声を確立した完成度の高いゲーム。餓狼伝説シリーズの第2作で、人気キャラクター、テリー、ジョー、アンディ、舞らが登場する。

一見、ストIIに似ているがゲームのコンセプトはかなり異なる。プレイヤーの防御面にさまざまなシステムが加えられているのが特長だ。最も目立つのがライン移動で、画面の端に追いつめられてもとりあえず脱出することができる。ライン移動の攻防は、しっかり駆け引きが成立し、奥が深い闘いになる。

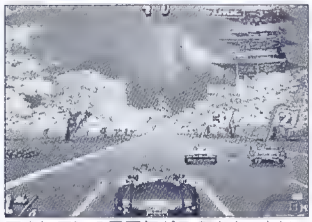
そのほかに、連続技が存在しないこと、ガード側がかなり長い時間投げられないようになるなどハマりにくいシステムがある。

また、体力が少なくなると超必殺技が出せるようになるのも、このゲームからメジャーになった。当初はコマンドが隠されていたが、CPUはときおり使ってくるのでびっくりしたものである。


SNK人気を不動にした1作と言っていいだろう。

アウトランスピリッツの申し子
アウトランナーズ

セガ｜ドライブ｜特殊｜93年5月



アウトランの雰囲気がそのまま、というところがうれしかった。

アウトラン、ターボアウトランに続くシリーズ第3作。ポリゴンではないが、アウトランの世界観を美しく表現したドライブゲームである。

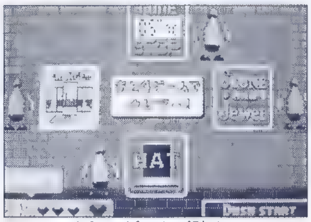
目を見張るのは、美しく明るい風景だ。世界各国をドライブしている感覚にしてくれるところは、アウトランのよい点を受け継いでいる。時おり、もの凄いスピードで走っていると思われるゾウ、トナカイ、自転車に遭遇するのは笑える。

アウトランと大きく変わったのは、ギアチェンジと車体をいろいろなものから選択できること。車は速いもの、コントロールしやすいものなど、性能が大きく違う。特に、路肩を走ってもスピードが落ちないバギーは、今までのドライブにない楽しさがある。

ゲーム性は、アウトランに近く微妙なラインどりが大きくタイムを左右する。シミュレーション色が強くなっていく中、ゲームとしての華やかさを持っているのが魅力だ。

ゲームの原点ここにあり
タントアール

セガ｜バラエティー｜レバー8 ボタン1｜93年6月



いろいろなミニゲームが詰まっている。まさにアイデア賞。

セガから発売された、ミニゲームがたくさん入ったゲーム。名前が体を表している。

対戦格闘、落下型パズル、縦シューとジャンルが固定化する中、タントアールの出現は新鮮だった。内容は、シルクハットを動かしてコインがどれに入っているか当てたり、同じ図形を探したりとわかりやすいものばかり。ゲームの数はひたすら多く、どのゲームをやりたいかセレクトしながらノルマをこなしていく。

知能テストに近いものもあるが、1つ1つのゲームは、まさにゲームの原点であると言える。キャラクターやジャンルに捉われず楽しめるという点が素晴らしい。

また、記憶型のゲームは多人数で遊ぶと有利になる。対戦風に遊ぶこともでき、マニアから一般まで、誰もがワイワイ遊べるゲームだった。

唯一の欠点は、単純な反射神経型のタイプは飽きが早いこと。また、タイムが点数になれば、より熱かったはずだ。

幻の名作シューティング
魔法大作戦

ライジング｜シューティング｜レバー8 ボタン2｜93年6月



ライジングの名をとどろかせたゲーム。完成度の高いシューティングだ。

ライジングという当時無名のメーカーから発売された、ファンタジックな世界観のシューティング。メーカーは無名だが、シューティングとしての面白さ、ち密さは他に例を見ないほどハイレベルなものがある。

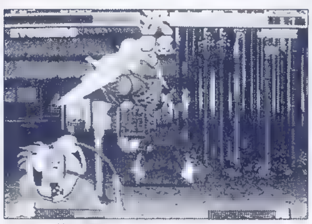
世界観は剣と魔法の世界なのだが、ゲーム内容はまるで本格シューティング。プレイヤーはガイン、チッタ、ミヤモト、ボーンナムの4キャラから選べる。

グラフィックは、異常なまでに描きこまれたこだわりのかたまりである。各キャラクターの機体に乗りこむまでの動作（チッタはコケる）はそれぞれ違うし、ゴブリガン兵士1人1人の細かい動きまでちゃんと描かれているのにには恐れ入る。

シューティングとしてルールはボンバー型のオーソドックスなものだが、弾よけの感覚は奥が深い。巨大忍者・ツムジ丸の攻撃はカリスマ性を感じさせる。唯一問題点と言えるのは、出回りが少なかったことのみである。

見栄を切る対戦時代劇
サムライスピリッツ

SNK｜対戦格闘｜レバー8 ボタン4｜93年7月



独特な世界設定とキャラクターがうけ、ゲーム的にも一発逆転性が高い。

時代劇の世界を対戦格闘ゲームにとりいれた、斬新な対戦ゲーム。一撃必殺の緊張感を、見事に演出している。

なんといっても、コマンド技で分身や変わり身の術ができるといったこと自体がとても新鮮だった。対戦格闘＝ただ殴り合い、必殺技を出すだけというイメージを一新。

ズームイン、ズームアウトを使用して、空中戦の迫力を出しているのも特長。サスケやカムイ外伝の世界の、常人ではできない大ジャンプから空中で斬り結ぶという雰囲気がよくでている。

ゲーム的には、複雑な連続技を廃し、狙いすました一撃で決まるという楽しさを追求している。このため、複雑な研究をしなくても、戦えるようにちゃんと考えられていた。

この名作から生まれた名キャラクターは多い。特に、アイヌの娘ナコルルは、ベストキャラクター賞を受賞。公共のポスターにもそのキャラクターが使われた。

新キャラが増えたストⅡの新作
スーパーストリートファイターⅡ

カプコン｜対戦格闘｜レバー8 ボタン6｜93年9月


ついに新キャラ4人が追加されたストⅡシリーズ。

大人気のストⅡ、ストⅡダッシュの続編として作られた本格派対戦格闘ゲーム。新しく、キャミィ、ディージェイ、フェイロン、T・ホークの4キャラが加わり、四天王の技が新たに描きおこされた。

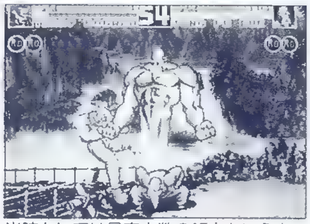
サウンド、グラフィックがより洗練され、スマートになった印象をうける。だが、新キャラにそれほど魅力が感じられなかったことと、画期的なシステムの変更がなかったのはマイナス要因である。

ストⅡシリーズへの期待で過度に盛り上がっていた状況から、発売されるとその熱が急速にさめていったのは否めない。しかし、それはこのゲームの奥が浅かったということを意味するものではない。プレイヤーは、もっと新しいものに飢えていたのであろう。

細かい点について言えば、リバーサル表示やコンボ表示が出て、点数が入るようになったのはスーパーストⅡからだ。これでプレイヤーの納得感はより増すこととなった。

ネオジオ人気が爆発！
餓狼伝説SPECIAL

SNK｜対戦格闘｜レバー8 ボタン4｜93年9月


当時としては最高人数の15人というキャラ数だった。

SNKの対戦格闘ゲームの大人気作。前作、餓狼伝説2のバージョンアップ版で、使えるキャラクターに新しくダック・キング、タンフールー、ギース・ハワードが加わった。前作では使えなかった四天王も使用可能となった。

システム的には、不評だった連続技がないシステムを変更し、連続技が入るようになった。そのため、気絶のシステムも変更されている。

これらの変更の結果、総合的に新しい情報量が非常に多くなり、バラエティに富んだ対戦プレイが確立されるようになった。

無敗でクリアすると、リョウ・サカザキが登場。隠れCPUキャラが乱入してくるのは、このゲームが最初である。

大きく盛り上がった完成度の高いゲームだが、ライン移動の攻防だけは前作よりパワーダウンしている。強弱がキャラによってはっきりしてしまう。残念な変更である。

ストⅡにない要素の集合体
バーチャファイター

セガ｜対戦格闘｜レバー8 ボタン3｜93年12月


技がすべて公開されてから再び火がついた。

セガのAM2研が作り出した3Dポリゴン対戦格闘ゲーム。複雑な人間の動きを、3Dで初めて本格的に作り上げた画期的な作品である。

ストⅡのアニメチックなプレイヤーに対し、リアリティある格闘を目指し、現実に存在する格闘技をベースにしているのである。一番目立つのは、伝説の中国武術、八極拳を使うアキラだろう。

操作方法はストⅡの影響はまったくといっていいほどなく、結果的にオリジナリティあるものになった。ボタンはガードボタンとパンチ、キックの3つのみ。だが、コマンドの組み合わせで非常に多くの技が出せる。

そのため、初期のころは面白さが伝わらなかったが、コマンドが公開されていくに従って盛り上がりは大きくなっていった。いろいろな技が使えるようになり、駆け引きが楽しめるようになって面白さが理解されていったのである。

本物同然のドライブゲーム
リッジレーサー

ナムコ｜ドライブ｜特殊｜93年10月


初めてテクスチャーマッピング技術が導入されたゲームと言っていいだろう。

ポリゴンのテクスチャーマッピングを使用したドライブゲーム。リアルで身近に感じられる、現実感の迫力がある。

その迫力を生んでいるのは、1つにはテクスチャーマッピングという技術。これにより、今までにないインパクトをプレイヤーに感じさせる。

また、もう1つは、ゲーム自体の方向性にある。背景を公道のようにして、F1の世界などと違う、より現実的で身近なものにした。そして、視点が低いため、スピード感が生まれ、全体として車ならではのクラクラした感覚の迫力を生んでいるのだ。

その現実的な魅力は、広く車好きの人たちに受け入れられた。ゲーム的に速く走るのではなく、ドリフトさせて気持ちよく遊んで盛り上がる光景がしばしば見られた。

コースは初級から上級まで3コースに分かれ、さらに難しいタイムトライアルコースがある。それぞれの遊び方が選べる方式になっている。

あのメーカーの思い出⑤

UPL

1984年に忍者クンを発売して以来、マニアックでゲーム性の高いゲームを発売してきたUPL。91年の、鋼鉄要塞シュトラールが最後の作品となったが、その独特なゲームシステムは、他のほとんどのメーカーが真似できないものだった。

UPLの名を一躍高めたのは、忍者クン魔城の冒険である。この作品は第2弾の阿修羅の章とは違って、上下にフィールトがある縦2画面くらいの面クリア方式のゲーム。ジャンプして体当たりし、気絶させて手裏剣を投げて倒していく。


宇宙戦艦ゴモラ

だるま、獅子舞、武者など8種類の敵がいる。2周めになると、分身の術を使うやつがいるなど、長く遊べ、駆けひきが楽しい奥が深いゲーム。ゲーム史上に残る傑作と思う。

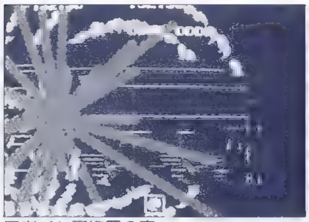
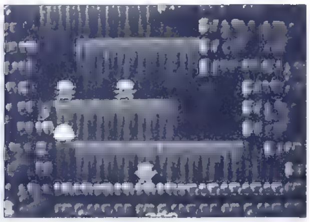
ノバ2001は、ボタンで砲頭を固定し、四方八方からわらわらと出てくる敵を倒していく。また、翌年のレイダース5は、敵をショットで撃ち球に変え、自機の方向転換をするパズルゲーム。どちらのゲームも非常に奥が深く、ゲーム性の固まりのようなゲーム。キラキラ輝く文字が印象的な、初期UPLの典型的作品と言える。

以降、ペンギンがボールをぶつけ合うペンギンクンウォーズ、シューティングのXXミッションをリリース。そして、忍者クン阿修羅の章が87年にヒットする。

この作品は、忍者クンのルールに基き、さまざまにスクロールする長いフィールドを忍者クンが冒険するというもの。巨大ダルマや魚などの攻撃をかわしつつ、次にどんな面がくるかワクワクしながらプレイした記憶がある。

このころから、別の路線としてマニアックなシューティングを、UPLブランドで発表。パワーUPするほど射程が短くなり、近くで倒せば倒すほど点が高い異色のオメガファイター89年に出す。さらにタスクフォースハリアー、ムスタング、ブラックハートとたて続けにリリース。

その中では、シューティング史上、最も大きい自機なのではと思われる宇宙戦艦ゴモラが異彩を放つ。クリアが異常に難しいゲームで、実にUPLらしかったと思う。



忍者くん阿修羅の章

あの豪鬼で人気が再度過熱！
スーパーストリートファイターⅡエックス

カプコン	対戦格闘	レバー8 ボタン6	94年3月


ストⅡシリーズの完成形。未だに人気のあるゲームだ。

スーパーストリートファイターⅡのバージョンアップ版で、それまでのストⅡシリーズになかった思い切った変更が加えられている。

そのメインとなるのが、ゲージをためてスーパーコンボという必殺技を出せるようにしたこと。攻撃をすればするほどゲージがたまるので、じっくり待つことが少なくなる。スピーディーかつ派手な試合展開が行われるようになっている。スーパーコンボを使って空中コンボなどという荒技も、一部キャラで可能になった。春麗の千烈脚、天昇脚などがその一例である。

また、それぞれのキャラクターに新しくさまざまな技が加えられた。リュウにはレバー入れ中パンチが中段技として加わり、キャミィにはフーリガンコンビネーションが加わった。どの技もキャラの個性を引き立てている。

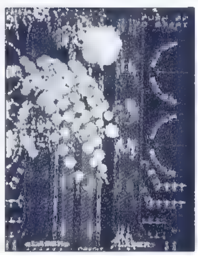
ストⅡの面白さをベースにしながら、新たな面白さをプラスした内容は完成度が高い。

ロックの順番を考える楽しさ
レイフォース

タイトー	シューティング	レバー8 ボタン2	94年2月

タイトーから発売されたSFシューティングの名作。発売当初はさほど話題にもならなかったが、徐々にファンが増える。SFならではのカッコよさを感じさせる演出と、奥深い稼ぎでカリスマは確立されていった。

技術を生かした、存在感のあるグラフィック、演出はタイトーならではのもの。拡大、縮小をうまく使って、上空を飛んでいる立体感を巧妙に演出している。


ボスのかっこよさもさることながら、BGMが超かっこいい。

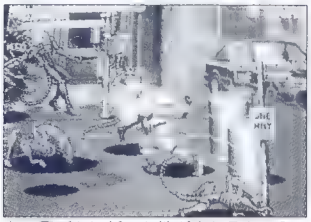
ゲームシステムの大きな特色は、ロックオンミサイルが撃てること。立体感のある背景が、ロックできる敵の登場シーンにうまく生かされている。そして、おなじみのたくさんの敵をロックし、一気に倒すと点数がはね上がるシステムは非常に奥が深かった。点の高いものからロックしたり、あえてロックをはずすなど工夫に限度がない。

このように、どの点をとっても名作の名に恥じないゲームであったが、出回り状況はあまりよくなかった。これが非常に残念だったと思う。

キャラの違いがきわ立つアクション

エイリアンVSプレデター

カプコン | アクション | レバー8 ボタン3 | 94年5月



キャラごとにゲーム性が変わるというゲームバランスになっている。

プレデターとサイボーグが、エイリアンと戦う横スクロールアクションゲーム。プレイヤーはプレデターのハンター、ウォリアーと戦闘サイボーグのシェーファー、リン、クロサワが選べる。

基本操作として飛び道具が撃てるのが特長。しかし、撃つとゲージが減り、たまらないと再び撃てない。これにより、殴る場所と撃つ場所を考えて進むようにバランスがとられている。

キャラクターごとにかなり性能が違うのも独特。プレデターの2人は、ジャンプがとても長く、ビームが敵を巻きこんで爆発させるものになっている。一方、リンはBボタンを押し続けて放すと双勁破が出るなど、別ゲームといえるくらい違ったアクションが楽しめる。

プレデターを使えば、あまり考えずとも爽快感が味わえる。一方、リンやシェーファーはマニアックな楽しさがあるゲームである。

メカペンギン登場！

極上パロディウス

コナミ | シューティング | レバー8 ボタン3 | 94年4月



とにかく「こいつ」というキャラのインパクトはすごかった。

グラディウスシリーズのパロディ、パロディウスだ!の続編として作られた抱腹絶倒かつハードな横スクロールシューティングゲーム。

新しく、ひかるちゃんやマンボウ、天使ミカエルなどを新キャラクターとして加えている。特に、こいつは紙ヒコーキの上に乗っている◎♨な奴で、ゲーメスト大賞のキャラクター部門賞を受賞した。

相変わらず、キャラクターやステージにパロディ精神がみなぎっている。特に爆笑なのが、グラⅡの要塞の後半のせり上がる床を、ディスコのお立ち台にパロディしたところ。ゲーム性とはあまり関係ないものの、卓越したアイデアを感じさせる。

ゲーム性に大きく影響を与えたのは、紫色のベル。これを取ると、敵がベルに変わるため、さらにベル地獄で、ハイスコアマニアを恐れさせた。1周クリア後のスペシャルステージの弾よけは実に熱い。

何はともあれ大人気

ザ・キング・オブ・ファイターズ'94

SNK | 対戦格闘 | レバー8 ボタン4 | 94年8月



まさにSNKオールスターなゲームだ。

SNKの歴代人気キャラが登場、チーム制で3ON3のバトルを繰り広げる。'94年度のゲーメスト大賞受賞作。

最大のウリは、勝ち抜き制のゲームシステム。3人1組で、1人やられても2人目を出すことができる。最後の1人になっても、3人勝ち抜けば勝利を手にすることができる。体力は回復するがわずかなので、引き続き闘うといった感じになる。そのため、実力差があっても1人は倒せることが多く、達成感がリアルに感じられるのがミソだ。

使えるキャラは24人だが、1チーム3人なので3人とも使いこなす必要がある。3人の中では、コマンドが似ているブラジルチームやキャラの個性が大きく違う日本チームに特色があった。

火の武術を使う草薙京のキャラクター作りは今までにないカッコよさがあり、全国の女性プレイヤーの人気を一人占めした。

モリガン・ザベル

ヴァンパイア

カプコン | 対戦格闘 | レバー8 ボタン6 | 94年7月



モンスターを題材にしたカプコンの新しい対戦格闘。

ストⅡシリーズにかわり、新たなシリーズを作り出そうとカプコンからリリースされた怪物対戦格闘。独自の面白さを持ちつつ、理解しにくい面も多々あった長所と短所を兼ね備えたゲームである。

通常技が不思議なキャラが多く、それまでの格闘ゲームに慣れたプレイヤーにはわかりにくかったようだ。しかし、その分今までにない、変化に富んだ闘いを繰り広げることができる。

また、ボタンをタイミングよく押すことによって、弱→中・強と通常技でコンボをつなげることができる。それに対し、ガード中にコマンド入力をするとガードキャンセルができるなど、斬新な面白いテクニックがたくさんあった。

発売直後の人気が早く冷めたのは、ザリガニパンチのせいだけではなく、ストⅡのように遊んでしまい、楽しさがわからなかったからと思われる。だが、熱狂的ファンはそこかしこに潜んでいたのである。

新時代の大ヒット格闘ゲーム
バーチャファイター2

セガ | 対戦格闘 | レバー8 ボタン3 | 94年11月


今でもゲーセンで人気ナンバーワン。サターン版も大ヒットした。

バーチャファイターの続編で、システム的にはバーチャファイターを受け継ぐものになっている。だが、キャラクターにテクスチャーを貼ったことにより、存在感はよりパワーUP。技術的には予想された進化だったとはいえ、一般プレイヤーには驚くべきリアル化であったと言える。

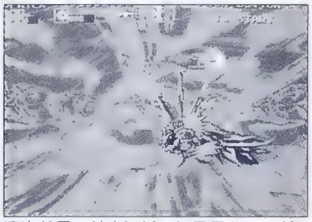
事実、AMショーやロケテストですでに人気が加熱。発売直後から、対戦台は爆発的に盛り上がる。

ゲームシステムは大幅に変わっていないのだが、より深く練りこまれた結果、その攻防は実に奥が深いものとなる。ガードした側がイニシアチブをとれることが多いゲーム性なので、この状況ならどの技が入るのかが徹底的に研究された。

対戦のうまいプレイヤーが名を売れるゲームでもある。地名とキャラ名を組み合わせて、○○ジャッキーみたいな呼び名が流行した。全国どこでも戦えるゲームである。

圧倒的迫力のこれぞ横シュー
ダライアス外伝

タイトー | シューティング | レバー8 ボタン2 | 94年9月


演出効果、サウンド、システム…。どれをとってもドギモをぬかされた。

ダライアスシリーズの第3作。3画面でなく1画面の普通の筐体のゲームのため、外伝という名前になった。

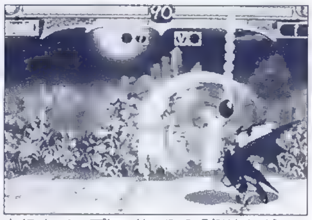
コース分岐、ショットとボムのシステムはダライアスとほぼ同じ。ボムが加わったのが大きな変化だが、ゲーム性はダライアスに近い。

目立つのは、ハードの力をうまく利用した、インパクトのあるゲーム画面だ。巨大戦艦のグラフィックは相変わらず素晴らしい。シューティングに技術とお金をかけない傾向が業界全体にあったが、今の技術で正常進化するとこれだけ凄いシューティングができることを実感させてくれた。

特によくできているのは、巨大戦艦のさまざまな攻撃パターンだ。レイフォースから登場する、曲がるレーザーを始めとする、多段階でバリエーション豊かな攻撃は、プレイヤーを圧倒する。ソフト連射がついていないので、手で連射すると辛いのがちょっと残念だった。

何ものにも代え難い魅力
ヴァンパイアハンター

カプコン | 対戦格闘 | レバー8 ボタン6 | 95年3月


とにかく、プレイしてて「気持ちがいい」。だからこそヒットしたのだろう。

ヴァンパイアの続編で、新キャラに人間側のドノヴァン、レイレイが登場。妖怪同士の闘いに、妖怪を狩る者が加わったという設定である。

ヴァンパイアのゲームシステムを受け継ぎつつも、大幅に変更。チェーンコンボで通常技がほとんどつながり、ガードキャンセルは光ってわかりやすくなった。

特に大幅に変わったのは、ゲージのシステムである。ゲージはためこむことができ、いつでも好きなときに使えるようになった。ほとんどの必殺技にEX版がつき、EX必殺技の種類が増えてより戦略的に奥が深くなっている。

また、波をおこすシーレイジや胴体が分離するファラオスプリットなど、キャラの個性をより強く感じさせるインパクトのある技が増えた。

こだわりを感じさせるキャラクターデザイン、他にはない独特な奥深い対戦の楽しさをもつ完成度の高い名作だと言えるだろう。

感性重視のポリゴン格闘
鉄拳

ナムコ | 対戦格闘 | レバー8 ボタン4 | 94年12月


右P、左P、右K、左Kという4ボタン操作は珍しかった。

ナムコ初の、本格派ポリゴン対戦格闘ゲーム。両手両足を、4つのボタンでそれぞれ動かし、ガードはレバーで行う。当初、バーチャファイターシリーズと比較する傾向があったが、独自の魅力と爽快感、奥深さがある作品。

HITマークを採用し、痛い打撃音、大技の最中のダイナミックな視点変更など、爽快感を重視した工夫が加えられている。ポールの崩拳のように、ドゴォーンと一気に減らせる気持ちよい技は、ほかのゲームにはない楽しさだ。

キャラクター色は強く打ち出されており、中ボスはキャラによって違うものが用意されている。特に、ポリゴン獣のクマは、インパクトが強く話題を呼んだ。

そのほかに、空中コンボが多彩で、自分なりの空中コンボを作れるのが楽しい。ガード不能技、10連コンボなど、独特なシステムがあり、それらは鉄拳2になってさらに発展することになる。

愛しくてせつない!?
ストリートファイターZERO

カプコン | 対戦格闘 | レバー8 ボタン6 | 95年6月


ファイナルファイトやストⅠのキャラも登場した。

ストリートファイターシリーズの直前の時代設定で、シリーズでは外伝的な扱いとなる。リュウ、ケンなどのほかに、ガイ、ソドムなどの新キャラ、ストⅠのキャラが加わった。さらに隠しキャラにベガ、ゴウキ、ダンがいる。

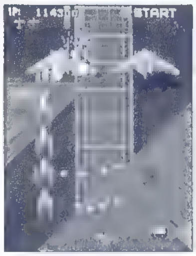
ゲームシステム的には、特定の組み合わせでチェーンコンボが可能。ゲージ消費でスーパーコンボとゼロカウンターというガードキャンセル技が使えるのが特徴だ。ゲージは3段階に分かれていて、ゼロカウンターは1ゲージ、スーパーコンボは1〜3から選択できる。

グラフィックは、ちょっと軽めの雰囲気。背景の絵の数が少なく、やや物足りない感じがする。チェーンコンボの順番が決まっているため、攻めもワンパターンになりやすい。

だが、親しみやすいキャラクターと内容で、学生層を中心に長い期間ヒットしている。わかりやすいゲーム内容は評価すべきだろう。

マニアも一般も遊べたヒット作
ストライカーズ1945

彩京 | シューティング | レバー8 ボタン2 | 95年6月


昨年度、シューティングでは一番インカムがよかったようだ。

彩京のシューティングシリーズ第3作。今回はリアルな戦争もので、現実に使われた戦闘機をマニアックに忠実に再現している。

キャラクターは6キャラ。これまでの彩京のシューティング同様、メインショットとサブウェポンがあり、ため撃ちができる。ため撃ちはフォーメーション攻撃で、この攻撃がゲーム的な機体の特色となっている。

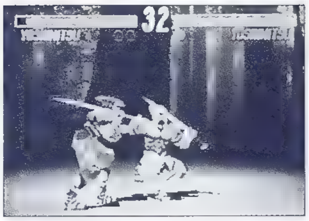
例えばムスタングは弾消しであり、メッサーシュミットはドリルの集中攻撃、零戦はホーミングのフォーメーションである。これらの特徴をよく理解し、場所によって使い分けていく。このバランスが絶妙で面白い。

順番が変わる1〜4面を超えて進んでいくと、なぜか月面での戦闘となる。ここからは宇宙人が出たり、謎の敵のオンパレード。後半のキャラはユニークなものが多い。

2周目は難度が高かったが、ちゃんとクリアできるようにハイレベルな調整がされているのがすごい。

ボス使用の時限爆弾が話題に
鉄拳2

ナムコ | 対戦格闘 | レバー8 ボタン4 | 95年8月


タイマー設定で、中ボスが次々と使えるようになるというものだった。

鉄拳の続編で、使用キャラが増え、ゲームバランスもよくなり確実にパワーUPしている。プレイステーション版の鉄拳のファン層が熟成され、多くのファンに親しまれ、ロングヒット作となっている。

キャラのグラフィックはよりなめらかに、美しくなり、見ためにもかなり変わった。だが、ゲームバランスにおいても、飛躍的に向上している。

鉄拳では、一度倒されたらほとんど逃げられないでやられてしまう危険があった。その点を改善し、10連コンボを派生させたり、ガード不能技を増やしたりというパワーUPを行っている。

また、中ボス、ラストボスがプレイ回数によって出現するフューチャーが付け加えられ、話題を呼んだ。そして、若干の内容調整と、中ボスが出やすくなったVer.Bが発売される。これにより、計24キャラが使用可能となり、再びゲームセンターに鉄拳2人気が盛り上がることとなった。

進化したKOFが登場!
ザ・キング・オブ・ファイターズ'95

SNK | 対戦格闘 | レバー8 ボタン4 | 95年7月


八神庵というライバルキャラが、これまた大人気。

KOF'94の続編として発売された3ON3の対戦格闘ゲーム。加わったのは庵、影二・ビリーの3人。

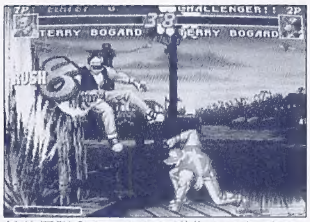
やはり最大のウリはエディットモード。前作ではチーム構成は変えられず、順番を変えるのみだった。しかし、今回は好きなチームを組めるという、夢のようなシステムとなっている。これにより、選択の幅は広がったが、逆に不利なキャラクターは使われなくなってしまった。一長一短であったと言える。

もう1つのゲームシステムの特徴は、ガードキャンセルがゲージMAX時のみにできるようになったこと。どの必殺技でも可能なので、うまく利用すれば奥深い対戦が楽しめる。

細かい場所に工夫が加えられ、レベルの高いゲームとなった。しかし、CPUの難度は非常に高く、それが対戦人気にややマイナスに響いたことは確かだろう。

システムをバランスよく消化
リアルバウト餓狼伝説

SNK	対戦格闘	レバー8 ボタン4	95年12月



餓狼伝説3を、さらに進化させたリアルバウト。

餓狼伝説3のパワーアップバージョンで、新キャラとしてダック、キム、ビリーが加えられ、システム的にも大幅な変更が行われている。

まず、操作系にDボタンが独立して、スウェー関連となった。このため、スウェーがやりやすくなり、機敏に対応できるようになっている。

そして、体力ゲージのほかにもう一つのパワーゲージができて、ガードキャンセルができるようになり、超必殺技、潜在能力を使う機会が増えた。より変化のある、戦略的な戦い方ができるようになった。

そのほか、コンビネーションアタックがやりやすく、バリエーションが増えたり、HIT表示が示されたりと、いろいろな工夫が加わっている。前作の餓狼3に比べて、格段と遊びやすくなった。

ただ、リングアウトのシステムだけはやや不評だったようだ。多くのシステムをつめこむのはマイナス面もあるが、うまくまとめ上げている。

夢のロボット戦闘が今現実に!
バーチャロン

セガ	アクションシューティング	特殊2レバー8 ボタン2	95年12月


まさに「ロボットアニメがそのままゲームになった」である。

セガのポリゴン技術で初めて可能になった、ロボットでの一対一の対戦ゲーム。バーチャロイドのデザインはガンダムシリーズのプロメカデザイナー、カトキハジメ氏によるもので、全国のロボット好きに大きな反響を呼んだ。

お互いの視点で、思うがままにバーチャロイドを操り、走り回るカッコよさは今までのロボットものとはレベルが違う。ゲームもここまで来たかと思わせる映像効果がそこにはある。

操作方法は、2本のレバーと、レバーについたトリガー、ボタンで操る。ダッシュもできるので、走り回りながら撃ち合うことになる。

操作は、それほど複雑でなくわかりやすい。だがその分、意外なことにマニアックな操作ができず、単調な戦闘になりがちである。もう少し、戦いのセオリーや操作法にゲームっぽさがあれば、より熱狂的に人気が長続きしたことだろう。

あのメーカーの思い出⑥
ユニバーサル

非常に昔から歴史のあるメーカーで、その歴史は今から約20年前にまでさかのぼる。アーケードゲームの草創期を支えたメーカーであると言える。現在はアーケードゲームからは撤退しているが、過去に数々の名作をリリースしている。

古くは、ブロック崩しゲームであるスクラッチ、いわゆる風船割りであるサーカスサーカスというゲームを出している。風船割りというのはブロック崩しの変型で、シーソーの反動で人がジャンプし、上空を流れている風船を割るものである。

徐々に技術進歩し、ゲームらしくなってきた時点で、思い出に残る個性的な作品が徐々に出てくる。その一つが、79年のギャラクシーウォーズだろう。

この作品は、砲台から発射されたミサイルを、左右に動く隕石をよけて、上にいるUFOに当てるゲーム。最近発売されたゲーム天国に、似たシーンがあったのに気づいた人もいるだろう。

個人的に思い入れの深いのが、80年のスペースパニック。掘った穴に敵を入れ、下に落として倒していく。平安京エイリアンの横視点バージョンとも言える。ボス、ドンと呼ばれる敵は、2段、3段落としにするか、上から敵を落として倒さなければならず、ゲーム性は実に深かった。

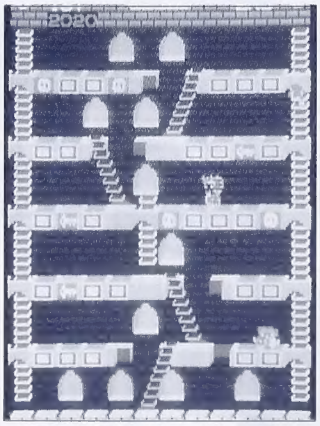
初期の傑作に、レディバグがある。回転ドアをうまく使って敵を誘導するもので、先に進むと非常に難しくなる。かなり出回ったゲームだった記憶がある。

そして、ユニバーサルの最大のヒット作と言うべき、Mr.DO!が82年に発売される。ナムコのディグダグに近いゲームシステムで、地面を掘り進み、リンゴを落としたり、石を撃って敵を倒していく。見た目が派手で、難度が低く広い層にロングヒットした。

これに続き、Mr.DO!のキャラクターを使い、シリーズものをどんどん発表。VSユニコーンは、ハシゴを動かして、敵ユニコーンをよけてハンマーで下に落とすもの。実に難しいゲームであった。次のワイルドライドはジェットコースターなどにやられないように、ゴールへ向かうゲーム。アイデア豊かな、深いゲーム性のあるゲームだ。

このように、ユニバーサルのゲームは、ほとんど固定画面のゲーム。時代を感じさせるが、ゲーム性は高いものがあった。

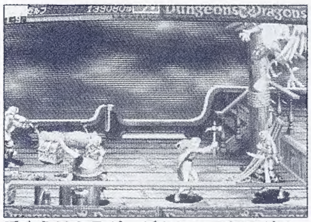
その中で、唯一派手なのが84年のスーパードンキホーテだ。レーザーディスクゲームで、タイミングよくレバーを入れていくもの。当時のこのタイプのゲームとしては、レベルの高い名作であった。



Mr.DO VS ユニコーン

多人数でも頭を使うアクション
ダンジョンズ&ドラゴンズ® シャドー オーバー ミスタラ

カプコン	アクション	レバー 8 ボタン 4	96年2月


手応えはあるが、だからこそやりがいのあるゲーム。

カプコンのD&D®タワーオブザドゥームの続編。本格的RPGの世界観をもつ横スクロールアクションである。

基本的なシステムは、前作で確立されている。プレイヤーはファイター、エルフ、ドワーフ、クレリックという前作の4人に加え、シーフ、マジックユーザーが新たに登場。使える魔法、アイテムが大幅に増えて奥行きが増した。

内弾戦はファイター有利だが、アンデッドモンスターにはクレリックが強いといったように、お互いの得意分野が違う。そのため、多人数プレイでは、役割分担しながら進める。これまでのほとんどのアクションゲームが、多人数でプレイすると難しくなっていた。だが、これはその常識を破った奥深い作品である。

前作は爽快感に劣るが、ち密さでは上。今回は後半面の敵に物足りなさがあるが、より広い、いろいろな楽しみがちりばめられている。

シューティング魂ここにあり
バトルガレッガ

ライジング	対戦格闘	レバー 8 ボタン 4	96年2月


編集部でもまだ数人しか1コインクリアしていない激ムズさ。

魔法大作戦のライジングが、またまた出した本格派のマニアック・シューティング。ゲームの雰囲気は、ガンフロンティアを思わせる重厚な趣きで、ミサイルの形をした長細い弾を撃ってくるのが特徴だ。

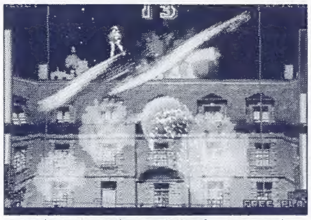
この弾に慣れないうちは、弾が見えなくてバンバンやられてしまうことがありがち。しかし、いったん慣れれば、弾よけの本格的な味わいを楽しむことができる。

マニアックなボスたちは、乗っかって砲台を封印したり、順番に砲台を壊していくことによって稼げたりと、倒し方をいろいろ考えていくことができる。5面ボスは、自機をはさんでワインダーしてくる弾を撃つ強敵で、気合のよけが必要とされるカリスマ性の高いキャラである。

ショット連射、オプション、パワーアップ、残機、残ボムなどが難度ランクに絡むと言われる恐ろしいシステムのゲームでもある。ひたすら稼ぎ、死んでランクが落ちるという、ボンバー否定稼ぎ肯定の思想が強烈だ。

タイトー、"反撃を開始する"
サイキックフォース

タイトー	対戦格闘	レバー 8 ボタン 3	96年3月


3D空間を飛び回る感覚が、慣れると気持ちいい。

タイトー初のポリゴン対戦格闘ゲーム。今までになかった、空中を浮遊しての超能力戦闘という非現実世界観に基づくポリゴンゲームである。

使えるキャラクターは、エミリオ・バーン・ソニア・ブラド・ウォン・ウェンディ・ゲイツ・ゲンマの8キャラ。ウェンディは風、ブラドは重力というように、それぞれが強力かつド派手な超能力技を持っているのがこのゲームの大きな特色だ。

今までのポリゴンゲームでは最もキャラクターを打ち出したゲームであると言える。最初のラウンドでは、負けたほうのプレイヤーがセリフを言うのが面白い。

ゲーム性は、超能力技とクイックダッシュからのラッシュが2本柱となる。ゲージ配分を考えて、各キャラの個性に合わせて戦う必要がある。

一見、派手な技やキャラクターが目立つが、実際には超能技の使いどころや間合のとり方が非常に奥深いゲームだ。

より本格的にパワーUP！
ストリートファイターZERO2

カプコン	対戦格闘	レバー 8 ボタン 6	96年3月


さらに新キャラが5人増え、総勢18人にもなった。

ストZEROの続編で、新たにさくら・ロレント・元・ザンギエフ・ダルシムが加わった。また、背景も大幅に描き変えられ、各ステージに固有の描きこまれた背景が作られた。これによって、本格的な対戦格闘ゲームとしての重厚感ができている。

大きなシステム的な変更は、オリジナルコンボが加わったことと、チェーンコンボがなくなったこと。オリジナルコンボは、出した直後に自分のスピードが高速化し、通常技、必殺技を一気にたくさんたたきこめるというものである。

チェーンコンボが基本的になくなったのは、賛否両論あった。だが、慣れればZERO2のほうが奥が深く、とっつきやすいと思われる。

発売前から期待感が高く、出荷されると同時に人気沸騰。現在ではナッシュ、春麗が強いと言われる。これらのキャラをいかに倒すか、そこで盛り上がれるかどうかが、今後の焦点となっていくだろう。

読者のみなさまへ

さて、10周年ということで一通り振り返ってみたのだが、いかがだったであろうか。

「ゲーメストはあんまりゲームを批判しないよね」と言われたことがある。確かにやたらと批評や批判を載せることはほとんどない。個人的にライターや編集者で思うことはあっても、露骨に記事にはしていない。

まず「どんなゲームにも面白さ、楽しさはあるだろう」ということ(もちろん例外もあるだろうが)。ゲームについてどうこう語る前に、とにかくプレイしてみようよ、こういう意識が強い。より多くの人にプレイしてもらうこと、面白さを理解してもらうこと。そして自分で楽しさを見いだしてこそ、その人にとっての本当の楽しさになるだろうから。

常に考えることは、「ゲームの楽しさは、ゲームから与えられるだけではない」ということ。エンターテイメント性が強くなれば強くなるほど演出が過剰になる。画面内の情報量が多くなり、操作による様々なゲーム進行に関するリアクションが膨れ上がる。理解する、選択する以上の情報がそこにある。

時代の必然という側面もあるが、与えられるだけの楽しみ、エンターテイメント性にしか面白さを見いだせないのであれば、ゲームに対する面白さの追求は難しくなってくる。不慮のGAME　OVER、相手に倒される「かせ」があるからこそ、ゲームなんだと思う。

それにどう立ち向かえるか、その方法を見いだすこと、これらを面白いと思えるか。もしそれ自体を面白いと思えなくても、克服できたときの喜びをゲームの面白さということはできないものだろうか。とやかく言う前に「やってみる」ことから始めたい。そして、読者一人一人が自分なりに楽しさ見いだすことができるような手助けをすべく、ゲーメストはがんばっていきたいと考えている。



ゲーメスト編集部課長



ゲーメスト見聞録
GAMEST

ゲーメスト1996年5/30・6/15合併号付録